电脑应用和娱乐的第一选择

总第147期

大众软件

10

Popsoft

2003年 半月刊



WWW.POPSOFT.COM



"拉皮条"和"卖春药"的赢利模式

新事物的产生总是会带来新的矛盾。当门户网站在艰难喘息中终于找到了适合自己的赢利模式后，新的矛盾产生了……这是利益与公益的矛盾，也是前所未有的矛盾。



Intel 865PE/875P芯片组及首款800MHz前端总线P4处理器测试报告



"未成年的"电子游戏

——解读民盟《关于电子游戏与未成年人教育问题的调研报告》

《大众软件》在第一时间独家得到了中国民主同盟北京市委员会的《关于电子游戏与未成年人教育问题的调研报告》，我们希望通过对这份调研报告的解读，向读者展现调研报告的全貌。



本刊特稿：《仙剑奇侠传三》诗词歌赋之章

"仙三"作为"仙剑"系列的新起点，自然会保留着仙剑一的特色——诗词和歌赋，本期特稿将对此进行重点介绍。

ISSN 1007-0060









SOFTSTAR
注册证号586134号
十年一剑情如梦
再向苍天问仙踪





挑战英雄排名！

勇闯恶魔广场！

你拿到入场券了吗？











WeMade
光通娱乐
OPTIC ENTERTAINMENT

热烈庆祝《三角洲特种部队：黑鹰行动》销售量创北美新高

带你进入身临其境的战斗场面







一系列的战术性射击非常精彩

野外空投给人印象致深



于4月25日起发送短信“DF”至5123911
参加《三角洲黑鹰行动》赢取大奖！
详情请登陆网站www.16316.com查询相关讯息。

NovaWorld





中国地区总代理：
北京空间互动科技有限公司
Bjing Space Interactive Technology Co., Ltd
地址：北京海淀区上地信息路8号辰光大厦B座106室
电话：010-82782915　邮政编码：100086
传真：010-82782809
网址：www.16316.com　独家预定：www.15315.com
特别鸣谢：猎游网www.game2net.com

青蛇

爱与恨 金风玉露 西湖船渡结缘千年一春梦
情与理 红尘空色 前世今生怎奈宿命两相隔

法海恩仇录





国产武侠RPG+模拟养成
3CD 49元 好评热卖中

普及版新品上市
全系列每作各25元



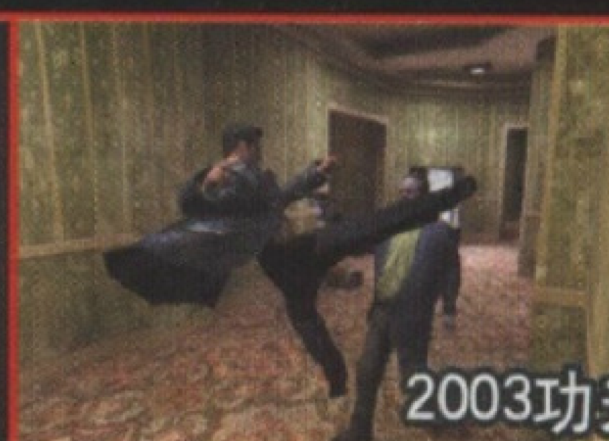


英雄本色 功夫2003

功夫皇帝领悟绝世棍法
铁胆英豪虎威重现江湖

进化！新增高达16HIT的连续技，画面表现力更甚一筹！
无敌！令人眼花缭乱的棍法参上，破坏力大幅增强！
革命！RPG式的等级提升系统，一代武神就此诞生！







2003功夫极意版，即将开打！



Memories Off 2nd 秋之回忆2 中文版

不可替代的情感，无法忘却的回忆
些许的误解，也会导致无可挽回的结局
——今夏，感动再临。

万众期待的恋爱游戏经典《秋之回忆》续篇，品质更上一层楼

- 超越DC和PS平台，业界顶级水准的CG画面，人气声优倾情演绎
- 新天地定番特典——桌面设定资料集《Memories Off 2nd Extra》同捆！

即将上市 CDROM 3枚 建议零售价：69元

KID Kindle Imagine Develop

游戏同人文集《SILLAGE - KID FAN BOOK》同捆，多个角度展现玩家心中KID的世界！

SunTendy 新天地互动多媒体

地址：北京市1998号信箱 邮编:100091 联络:新天地销售部 传真:(010)62862036 销售热线:(010) 62862035 技术支持:(010) 62862042

CONTENTS 目录

2003年第10期 总第147期

大众软件



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
总　　编 高庆生
副 总 编 裘聿纲

执行主编 Walker
副 主 编 王晨
编 辑 部 田震（主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
楼丽丽 答笛 杨立 谭湘源
首席记者 汪铁
专题记者 郭都 张宇 万楠方 李刚 李江
美术总监 祁津忆
本期责编 楼丽丽
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 陈卓 李友斌
电　　话 010-88118588-8000
传　　真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电　　话 010-88118588-1602
传　　真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 张彦青
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 010-82634092
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2003年05月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港　币 20.00元
美　元 4.95元
新加坡元 9.00元



“亲戚或余悲，他人亦已歌。死去何足道，托体同山阿。”
这是陶渊明的诗，鲁迅先生在“记念刘和珍君”的时候曾经引用，用来说明很多人是如何容易淡忘逝去的生命
无论逝去的多么伟大还是渺小。
不过我知道我们的读者不会忘记，一年之前的那场大火，给我们都带来了什么样的影响，留下了什么样的创伤
如果你已经忘了，就翻开杂志，看看那一刻之后的记忆吧。

对变化莫测的电脑市场进行预测，是一件有趣而又艰巨的事情。笔者不是先知先觉，也不是预言家，以上只是粗略地为大家介绍今年暑期市场上将要出现的一些产品，总体的产品技术与价格的走向是否正确，只有等待多变的市场来裁决了。但总的来说，未来的电脑产品不仅性能将越来越高、功能越来越丰富，而且价格也必将越来越低，这想必都是大家所期待的……







3月中旬，日本光荣公司终于如期发布了其著名的历史模拟游戏系列《三国志》的第9代作品——《三国志IX》，当部分此前经过第7、8两代作品折磨的KOEI玩家抱着最后一玩的态度来玩这款新作时，他们惊奇地发现，《三国志》系列历史上最能体现战略宏观性、集几家之长的大作诞生了。



对于喜爱军事小说的朋友来说，汤姆·克兰西绝对是一个熟悉的名字。1996年他成立了Red Storm（红色风暴）公司，专门进行军事题材游戏的制作。根据其同名军事小说改编而成的电脑游戏《彩虹六号》，上市后其风评竟一举压倒了《三角洲特种部队》，其后《彩虹六号》形成系列化。随着Ubi Soft对Red Storm的收购，新的开发团队利用Unreal增强版引擎打造出了最新的《彩虹六号3——盾牌行动》，加入了更多战术要素与AI智能。于是，新一轮的反恐战斗又开始了。





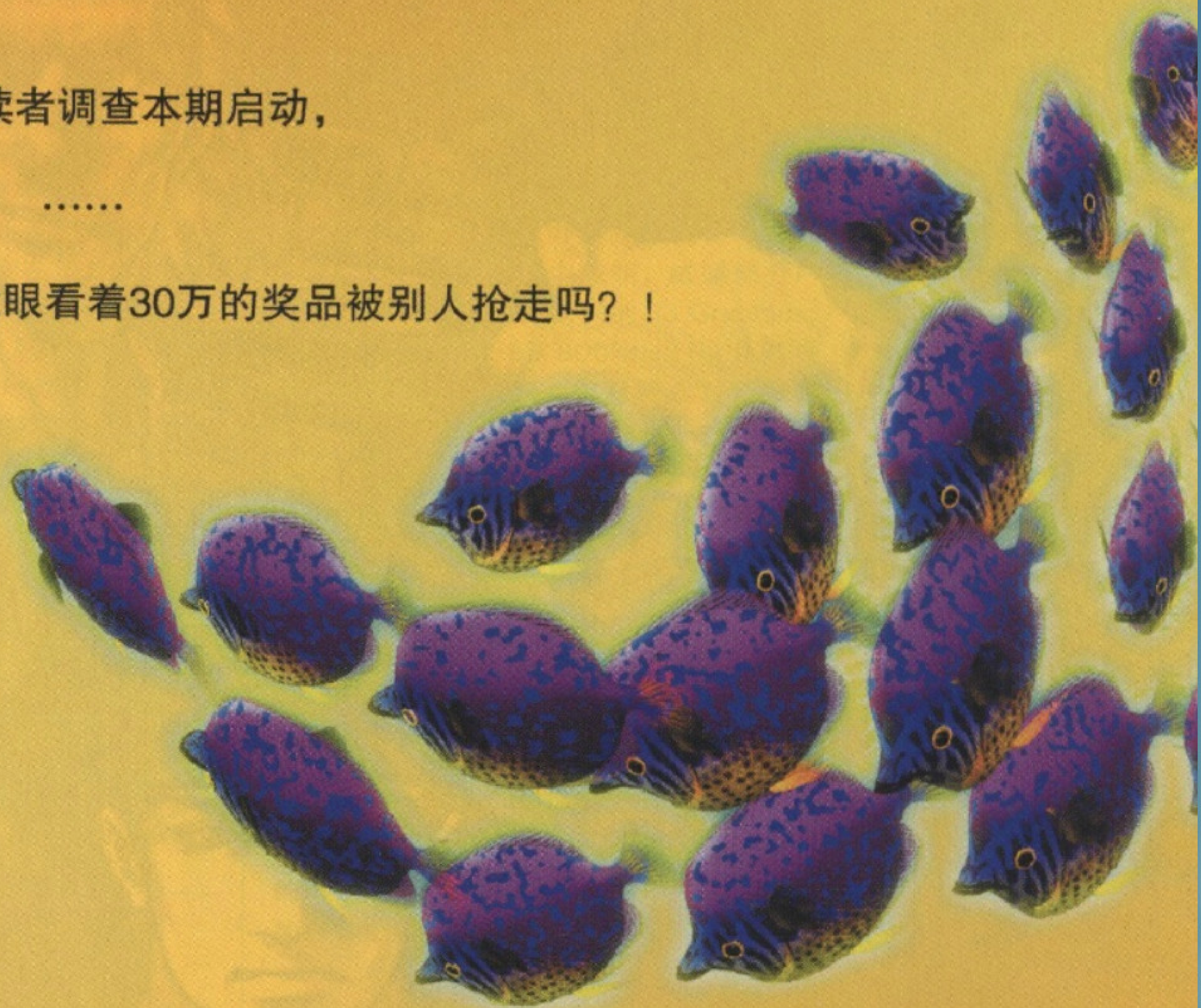
珍爱生命，消灭病毒

《大众软件》编辑部2003年05月01日21时19分完成于SARS肆虐的北京

《大众软件》首届年度读者调查本期启动，

……

你能眼看着30万的奖品被别人抢走吗？！



P98

信息速递

■本刊记者 Lee

新闻头条

威盛与英特尔达成和解

■本刊记者 Lee

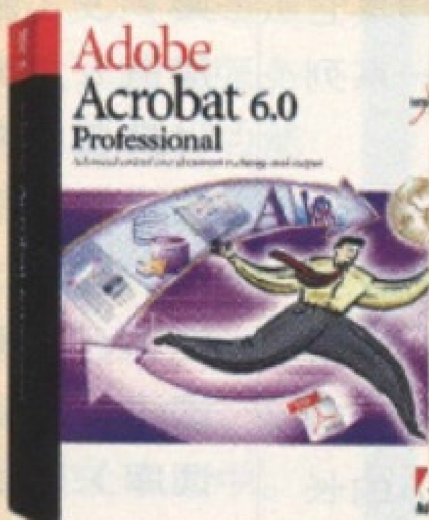
全球IC设计与个人计算机平台解决方案领导厂商威盛电子，近日宣布与美商半导体大厂英特尔(Intel)就目前进行中的一系列芯片组与处理器诉讼案，达成正式的和解协议。此协议涵盖双方于5个国家所分别提起的11件诉讼案，共涉及27项专利争议。未来双方将可在公平对等的情况下，共同为促进市场的良性发展而努力。

根据双方的协议内容，威盛与英特尔将各自撤回目前所有进行中的诉讼，并就双方现有的产品线，签署为期10年的交互授权协议。未来，英特尔将授权威盛销售与英特尔处理器的脚位／总线不兼容的X86指令集处理器产品，同时同意在3年期间内，不对威盛脚位／总线兼容的处理器产品主张专利权。另外，英特尔也与威盛签署了一项为期4年的芯片组授权协议，同意威盛可设计并销售与英特尔处理器兼容的芯片组产品，并且不会在第5年主张其芯片组的专利权。协议中载明，威盛部分产品将会向英特尔支付权利金。不过以上之协议内容，将不适用于威盛持有部分股权的S3 Graphics。在威盛与Intel签订长期相互授权协议后，矽统也传出已于近日敲定IntelFSB 800MHz P4总线授权，且合约内容优于以往版本。Intel对两大台系芯片组厂商提供对等的授权，有意藉此重新掀起威盛与矽统两大阵营间的竞争态势，避免任何一方做大。P

买雅美达显示器有礼送

4月20日至5月20日期间，雅美达在全国范围内进行买显示器送礼活动。活动期间，凡购买雅美达“E”系列显示器的用户，即可获得雅美达“贵族棋”1套；购买雅美达“珑管”系列（钻石珑、特丽珑910T）显示器用户，可获赠雅美达“探索者火机”1套；购买雅美达液晶显示器的用户，更可获得精美的“水晶相架”1套。而在本次活动过程中，雅美达还将继续向市场推出一款全新概念的多媒体“网眼”显示器AM772DF+。

Adobe全面推出Acrobat 6.0产品线



Acrobat 6.0是Adobe对公司基础软件应用的一个重要升级与扩展，也是Adobe将文档集成到商务流程方案的一个关键组成部分。新的Acrobat 6.0产品线将帮助企业范围内所有的用户、工作团队以及商务专家，能够以Adobe便携式文档格式（PDF）有效地创建、分享、修改与存取文件。该系列产品包括Acrobat 6.0 Professional、Acrobat 6.0 Standard以及Acrobat Elements。

绿盟科技发布ESP演绎安全新境界

近日，在北京香格里拉大饭店，中联绿盟信息技术（北京）有限公司举办了“安全新境界——绿盟科技ESP新闻发布会”，它宣告了ESP（企业安全计划）理念的诞生。绿盟科技把信息安全过程中的有关各方因素，包括（但不限于）企业员工、安全服务商、安全产品、运营网络、企业客户等纳入一个紧密的信息安全链中。ESP的核心思想就是对整个信息安全链进行管理，确保对企业的动态信息安全，对信息安全实现事先计划和集中控制。

趋势科技EPS II 登陆中国

趋势科技的第2代企业安全防护战略EPS II 于4月15日登陆中国。具有新增的功能，整合更多的战略合作伙伴，更丰富的产品和中央控管功能的EPS II，采取更为主动性的预防措施，在病毒爆发的初期及时部署预代码，对病毒进行生命周期的管理，从而把网络安全的主控权彻底交给广大用户。为配合EPS II 在全球的同步推出，覆盖全国22个城市举行的为期一个半月的EPS II 巡展活动已于日前在北京首发。



Microsoft Windows Server 2003中文版投产

Microsoft Windows Server 2003提供高度集成的服务器组件，能使客户将IT基础设施的运行效率提高30%。通过新制定的，包括全面逐行审查代码在内的严格测试程序测试，Windows Server 2003整合了创新的安全性与可靠性。微软（中国）有限公司副总经理陈国桂表示该系统体现了大量深入的中文化信息特性。

Office XP出台应用方案新体验

微软（中国）有限公司近日宣布，为Microsoft Office XP用户推出一系列应用解决方案，包括“Office XP应用价值提升套件”和“SharePoint Team Services（STS）团队协作平台”。“Office XP应用价值提升套件”是为Office XP用户研发的增值服务产品，其中包括“Office XP应用模板文库”与“Office XP更新和加载项”两大板块。而“STS团队协作平台”是在保留了STS原有全部功能的基础上，根据自Office XP发布以来，中国用户对于STS应用的经验和反馈进行的多达数十项的功能定制和扩展。

中关村科技软件中标“红盾工程”（二期）

日前，从国家工商行政管理总局传来消息，在“红盾工程”（二期）技术方案优化与实施项目招标项目

信息速递

中，中关村科技软件有限公司以应用整合平台专项集成商的身份中标。中关村科技软件将在拥有自主知识产权的中关通用资源管理平台CenGRP的基础上，为国家工商行政管理总局提供管理信息化的整合方案。此次中标再度表明，成立仅1年有余的中关村科技软件所倡导的“管理信息化的整合之道”的理念与实践，进一步得到市场的认可，管理信息化的深度整合已成为大行业、大部门、大企业趋势性的潮流与方向。

瑞星9项举措全力围剿CIH病毒

在4月26日重大恶性病毒CIH爆发日即将来临之际，北京瑞星科技股份有限公司宣布，投入500万元在全国范围内开展“瑞星反病毒安全月”活动。从4月18日至5月18日，瑞星公司将连续推出9项举措，帮助用户进行病毒的清查围剿。这9项举措中，既有配合公安部国家计算机病毒应急处理中心进行的计算机病毒疫情调查，又有瑞星杀毒软件网络版，“瑞星在线查(杀)毒”服务的免费使用，更有在各级店面组织的病毒知识普及和义诊活动，这是有史以来瑞星公司组织的规模最大的公益活动。

明基FP591将差异化竞争进行到底



明基液晶显示器以积极的价格策略加上适合的产品，将整个液晶显示器市场推向大众化的时代。近日，明基又推出了最新液晶显示器FP591。其最高亮度500cd/m^2，对比度450：1，16ms响应时间，配备“SRS 3D立体环绕音效”。3100元左右的价格，使该款显示器让普通消费者也能体验液晶显示器所带来的乐趣，也显示出明基产品与其它IT产品之间的差异。现在，明基正以“太炫耀”为主题的一系列广告为FP591做宣传。

微星再次蝉联2002年显示卡全球销量第1

微星科技(MSI)日前宣称，微星显卡2002年以1150万片的出货量，再次获得当年显卡全球销量第1的王冠。与2001全年460万片的销量相比，取得了150%的年度增长业绩。作为NVIDIA的长期战略合作伙伴，MSI在2002年获得了多项全球范围内的最主要OEM定单，且被誉为“2002年度最佳品牌”。而今年年初，微星与NVIDIA充分合作，率先推出了GeForceFX 5800 Ultra系列显卡，成为目前市场上性能强劲的显卡之一。



环球

欧洲：欧洲3家电信运营公司——西班牙Telefonica、德国电信和意大利电信宣布，将移动通信业务合并，合并后的公司将命名为Telecos。其计划是共享欧洲无线网络并联合开发新的产品和服务。据悉，合并后的公司规模，将超过目前居全球首位的英国沃达丰公司，并将在产品、服务、经济及市场占有率等各方面，成为世界移动通信的新领导者。

美国：美国当局就世界通讯的会计诈骗案，加控公司前财务总监沙利文11项刑事罪名，包括银行诈骗及作假证供，判其最高刑期达120年。

中国：原IBM“深蓝项目之父”许峰雄博士将加盟微软亚洲研究院，这也是继数位全球著名科学家之后，又一位大师级科学家选择了微软亚洲研究院。对此，微软方面认为，许峰雄博士的加盟，将为中国学术界、为微软亚洲研究院注入新的能量，并对微软公司有着深远的影响。

名人携手牛津拓展电子词典

近日，名人携手英国牛津大学出版社大举拓展电子词典行业。此次进入电子词典行业被名人公司称为“春雷攻击”。其电子词典提供了《牛津详解英汉双解词典》、《新简明汉英词典》、《新华字典》、《学生成语词典》；还提供五大类近1000条日常实用的英语对话，同时具备原声录制、播放全真人发音功能。在单词记忆方面，名人词典内置《剑桥少儿英语词库》、《小学英语词库》、《中学英语词库》、《新概念英语词库》、《大学四六级应试词库》、《TOEFL应试词库》、《GRE应试词库》、《雅思应试词库》等八大专业词库；遵循艾宾浩斯记忆曲线，方便学习。同时，使用者还可根据自己的需要建立生词库。此次推出的电子词典覆盖低、中、高端全部系列。价位从100多元直至1000多元。



半月聚焦

上海电信“拒绝小灵通”：在小灵通在全国各地勇往直前，北上首都，南进广州，战无不胜之时，却在上海偃旗息鼓。近日，上海电信正式宣布，将不发展小灵通，这意味着上海已成为拒绝小灵通的“孤岛”。

北京减少计算机考试模块：近日，市人事局推出简化职称评聘程序5项措施，包括延长职称外语等级考试合格证有效期，减少计算机考试模块等。计算机应用水平（能力）考试，在评聘中级职称时原本要考4个模块，而现在只需考3个；评聘高级职称时，原本要考6个模块，现在则只需考4个，并且成绩终身有效。评聘中级职称已取得的3个计算机模块合格证书，在评聘高级职称时继续有效。

浙大网新欲用10亿并购软件企业：浙大网新宣布，将通过旗下的软件产业集团在6年内投入10亿元资金，主要用于兼并、收购和重组。在众多高科技企业深受资金匮乏之苦时，浙大网新却在充分利用上市公司的雄厚资金实力，力图实现超常规的发展。



图片新闻



精美时尚的创新有线光电鼠标，是创新公司进入鼠标市场的第1款产品。

“龙基”系列IT产品发布

近日，北京通宇汇丰科技有限公司，在友谊宾馆召开了2003年“龙基”系列IT产品发布会，推出“龙基”系列IT产品。该系列产品主要涉及显示设备、数码类产品、光存储设备等。值得关注的是，此次与广大朋友见面的“龙基”液晶显示器共有15″、17″两个系列，6个品种的新产品。“龙基”15″液晶显示器信号响应时间仅16毫秒，是目前市场炒作的热点。“龙基”17″液晶显示器，更是以市场零售价2988元亮相。该品牌数码及光磁产品，也有众多亮点同时展现。

方正推出的圆明MT300服务器

该服务器配置了英特尔双路533MHz外频处理器；最大可达8G的双通道DDR内存；采用3段PCI设计，包括4个100MHz的PCI-X、2个32bit/33MHz的PCI，这些用于提升服务器的扩展能力。另外，集成Ultra320的SCSI控制器，用于解决磁盘系统带宽的瓶颈，并最大可支持10块热插拔硬盘；支持零通道RAID镜像存储技术。在软件方面，加入了圆明服务器管理专家系统（RME）。这套系统可实现的功能包括：远程报警（通过手机等方式），即时智能恢复，采用业界标准的IPMI1.5管理端口协议，可通过一个客户端软件对网络内多台服务器进行集中监控管理。另外据了解，圆明服务器管理专家系统，还可嵌入在如Openview等大型的网络管理软件之中。

爱普生两款扫描仪大幅降价

即日起，爱普生公司有两款扫描仪大幅降价。一款为Perfection1260，原售价999元，现在仅售777元；另外，购买Perfection1260的同时，如果再加100元即可获得胶片透扫器1个。通过透扫器，Perfection1260可支持胶片（底片和幻灯片）的透扫。另一款是Perfection2400Photo，其售价由原来的3988元降至2780元。

第3届太平洋IT产品横向评测颁奖

4月15日，由太平洋电脑网主办的“富士通笔记本电脑特约第三届太平洋IT产品横向评测”颁奖典礼，在北京钓鱼台国宾馆举行，400余家知名IT厂商、媒体参与了此次颁奖活动。本次评测，太平洋评测室对每个评测的专题都评选了两类奖项，分别是“编辑选择奖”和“最佳性能奖”。与往届有所不同的是，本次评测范围更加广泛，增加了手机通讯和数码产品方面的评测项目，覆盖了几乎所有的IT产品类别、600余件IT产品。

数字IT

6亿：据悉，第2届惠州数码节举行的首次项目签约仪式上，共有21个项目签约，签约金额达6亿美元。据组委会有关人士透露，本届“数码节”的签约项目有可能突破200个，总金额将达13亿美元。

250亿：市场研究机构国际数据公司(IDC)近日表示，中国公司今年在IT方面的支出将达到250亿美元，较2002年的223亿美元上升12%。

78.4亿：近日，微软公布了于3月31日结束的季度财报，总收益达78.4亿美元，比去年同期增长8%。其中营业收入达37.2亿美元，比去年同期的33亿美元增长了13%。

软件排行榜

应用类

瑞星2003标准版
金山毒霸2003
KV江民杀毒王2003
NortonInternetSecurity（NIS）2003
Norton Antivirus 2003
超级兔子魔法设置2003
Windows优化大师2003
新电脑工具箱2003
豪杰超级解霸3000
金山快译2003

娱乐类

腾讯QQ卡
少年行Ⅱ
极品飞车——闪电追踪2
模拟城市新世界
游戏产品套装
KA-52鳄鱼直升机中队
来吉卡4
科洛斯月费卡
明星志愿之游戏大富翁
重返地下城

综合类

开天辟地3
金山打字2003
金色点击——电脑装机实例通
从零开始学英语
中级英语听力互动教程
金山单词2003
洪恩GOGO学英语全集
魔法石单词宝典
英语发音滚瓜烂熟
飞跃英语奇迹阅读

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司的协助

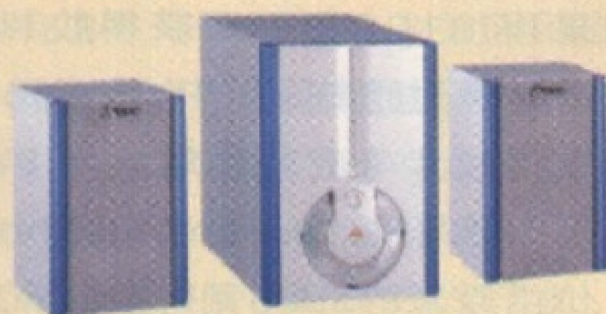




产品快报

■本刊记者 Lee

金河田JHT-338多媒体音箱上市



金河田实业有限公司最新推出JHT-338多媒体音箱。此款音箱采用独创的变色灯设计，能使前面板上的灯光随着声音频率的改变而不停变化。此外，该音箱的卫星箱采用两分频设计，使得层次感更鲜明、音域更宽广；采用旋钮、线控双向调节方式，实用方便。

“轻骑兵”音箱2003年又添新品



北京中北高科公司近日推出3款“轻骑兵”电脑多媒体音箱，即5.1系统X620、4.1系统X520和2.1系统X320。其中5.1系统的X620产品，低音炮的额定功率达12W，5个卫星箱的额定功率分别达3W；4.1系统X520虽然少了1个卫星箱，但其技术参数与X620相同；2.1系统X320的低音箱额定功率为6W，配合2个3W的卫星箱，可满足普通消费者的学习和娱乐需要。市场参考价：5.1系统X620为420元。

瀚威黑方微型电脑正式上市



黑方系列微型电脑的全微型设计，可将整部电脑放入一旅行箱内带走。其机身采用银黑复合钢材，紧凑式15”液晶显示器，内置立体声音响系统，前置USB接口，银黑3D滚轮滑鼠；采用Intel奔腾4处理器，APG 4× 2D/3D图形加速核心，双倍数据速率内存（DDR），6声道声卡，10/100M自适应高速网卡，16×DVD-ROM和高速USB移动硬盘。

爱国者“双模式”5.1音箱

此款音箱不但可接PC使用，还可接家用DVD机。低音扬声器口径达6.5”，低音炮和5个卫星箱采用倒相箱结构，声压比普通密闭音箱提高1倍，而且低频下潜更深。音量、音调旋钮前置，方便了用户使用。市场参考价:399元

方正科技发布方正卓越新锐电脑

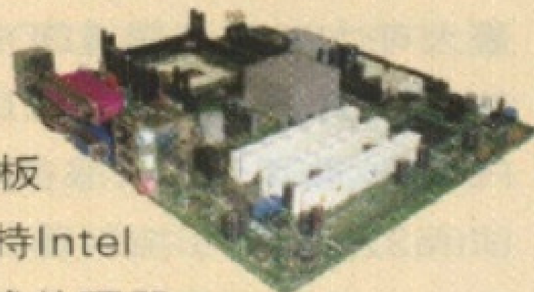
这是一款高度聚合电脑/电视/DVD影碟/CD音响/MP3/FM广播等众多功能于一身的家用电脑。主机、音箱等部件被巧妙隐藏在宽幕液晶屏背面，与之配套的智能遥控器，更显与众不同。该电脑体积是传统台式机的1/8；拥有超广视野角度，上下左右150度都可以欣赏；配合内置一体成型的立体声喇叭，体验环绕立体声效果；采用新型的TFT液晶显示面板，画面亮度达300cd/m²，对比度350：1，分辨率达1024×768；拥有4个USB接口，四合一读卡器（MS+SM+MMC+SD），IEEE 1394a数码影像输入接口、PCMCIA扩充插槽。

美格DX5-CRT显示器上市



美格采用基于三菱M2-500美格珑5代显像管的796FDX5，对比度达500：1，亮度高达500cd/m²，和电视机的亮度相当，令“DVD影像”、iVideo等技术的出现成为可能。该显示器最大分辨率为1600×1200@75Hz，0.24栅距，行频30～96kHz、场频50～160Hz，90度偏转，防耀目、防静电、防反射，带宽最大203MHz。市场参考价：1799元。

英特尔原装D845GLVAL上市



Intel近日推出了在中国市场销售以来最低价的一款Intel原装主板D845GLVAL。该主板采用D845GL芯片组，可支持Intel Pentium4 400MHz前端总线处理器、DDR266内存标准、AGP 4×、ATA / 100以及USB 2.0等最新技术。主板自身集成Intel 100M网卡，并提供USB 2.0接口。此外，还在BIOS中提供了丰富的调节项目，让你的选择更加随意和简单。市场参考价：600元以下。

Tt火山系列产品上市

由Tt出品的火山11适用于AMD的散热器，最高支持到AMD Athlon XP 3400+。该风扇最大转速达4800r/

金山毒霸病毒预告

5月： 随机蠕虫病毒（W32.Magistr.24876@mm）将会发作。
该病毒通过电子邮件传播，主题及正文随机变化，附件可能有两个。此病毒感染系统后，会发送大量邮件、清除CMOS、破坏BIOS以及泄露机密信息。危害程度：高。

5月8、14、23、29日： 蠕虫病毒（VBS/San@M）将会发作。
该病毒通过VB代码部分的加密包含在网页中，极其隐蔽。当病毒被执行时，它会将自身复制到C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Startup\loveday14-a.hta目录下。下次系统启动时，会自动执行这些.hta文件。病毒运行后，会在Outlook目录下生成index.html文件，被感染病毒的信息就会随信件自动发送出去。在当月的8、14、23或者29日，病毒还会尝试删除C盘根目录及子文件夹C: \Windows\Desktop becomes, C:\Windows\Desktophappysanvalentin下的文件。危害程度：中。

5月31日： 蠕虫病毒（W32.White.Worm）将会发作。
运行后会从Outlook Express收件箱中获取邮件地址并向这些地址发送带毒邮件。该带毒邮件主题为Happy to WHITE(FILEz)，运行后，会用格式化C盘的命令来覆盖自动批处理文件C:\Autoexec.bat，从而导致系统瘫痪。危害程度：中。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

min。为了节能，火山11设置了1个温度感应器，它可根据温度来调整转速。具体体现为20℃时，转速为1300r/min，55℃时为4800r/min，这样既可得到最佳的散热效果，又不会造成资源浪费。火山11的风扇尺寸为80mm×80mm×25mm，散热片尺寸为70mm×66mm×30.8mm，能将整个CPU完全覆盖，也使其在运行中，散热器风扇的出风量和风力效果的作用面都达到最大。



华之巨新品多媒体音箱上市

华之巨公司日前向市场推出新品HW-8318多媒体2.1声道音箱。该音箱由1个低音炮和两个卫星音箱组成，采用目前市场上最流行的方形设计，喇叭具有低音防磁和全频防磁功能；20～200Hz的频率响应，能有效改善低频回放的下潜深度。其顶部的低音单元具有双重作用，不仅增强了声压，还能防尘和吸音。市场报价：158元。

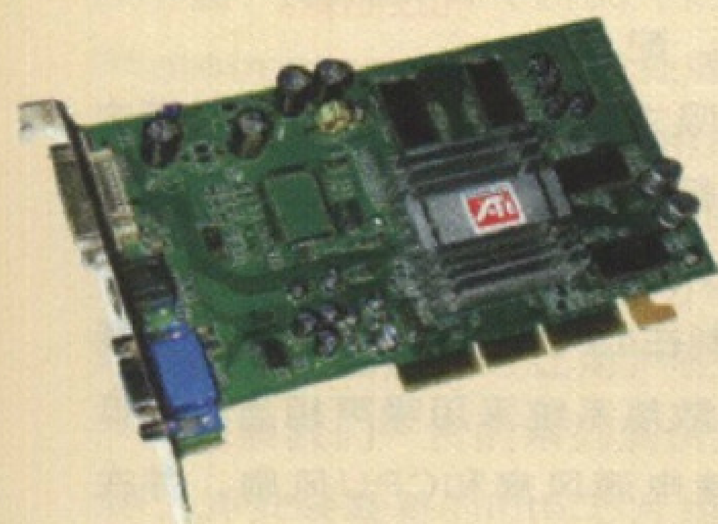
朗视推出UR·TV系列电视卡产品

朗视UR·TV系列电视卡，采用PHILIPS 713X视频芯片和“第五代精显技术”，自动消除普通电视卡常见的噪点现象。它具有快速搜台功能，并预置了125个频道，支持增补频道。此外，该系列电视卡还提供了AV、S-Video等接口，应用广泛。除了可用电脑看电视外，还可用电脑连接VCD、DVD播放器，电视游戏机（PS2、XBOX等）。此外，朗视提供的视频软件则具有预约录像、编辑制作VCD等多种功能；其软件压缩功能可支持MPEG-1、MPEG-2等视频采集格式。

美达52×时尚版光驱上市



蓝光光驱“幽蓝传说”系列光电产品，采用半透明的蓝色面板。该系列均采用ATA 66接口，其效能较传统速度提高30%；光头部分，也都采用日本三洋自动功率调整光头，可自动调整其功率，以保证寿命。在抗震方面，“幽蓝传说”采用了数控电机，有效降低驱动器读盘时的震动和热量，增强读盘能力和寿命。“幽蓝传说”的专利技术面板，还采用IBM风沙实验室的防尘设计，全面阻止“灰尘”这第1杀手对盘体的损伤。



“惊天镭9200”显卡上市

近日，专注于板卡制造的东方讯捷科技有限公司，推出了面向主流市场的惊天镭9200显卡。该显卡采用128M DDR高速显存，其总线为128位。显示核心集成有TMDS和TV编码单元，同时具备D-Sub、DVI、TV-OUT等完备的输出接口，功能上足以满足大多数使用者的要求。此外，该显卡采用ATI最新推出的RV280显示核心，使用0.15微米的生产工艺；最大改进之处是提供了对AGP 8×规范的支持，传输带宽达2.0GB/s，可符合未来游戏对超大纹理贴图处理的需要。



言论

“在网站上做零售业务是件很快乐的事情，这里有完全不同的商业规则。”

——网上销售新宠乔·埃德里说

“对市场来讲，没有绝对的机会，只有相对的机会，也不存在绝对没有机会。”

——《IT经理世界》总编王超说

“加入WTO后的冲击，对IT业来说，加入WTO和没有加入WTO没有什么根本不同。”

——浪潮总裁孙丕恕说



厂商：联想（北京）有限公司
上市：2003年4月下旬
售价：10599/12798元（配15"/17"液晶显示器）
附件：遥控器、电源线、软件套装（样机未提供说明书）
推荐：使用空间较为紧张的用户、数码发烧友及追求易用性的家庭用户
咨询电话：800-810-8888

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

时尚精品、纤体杰作

——联想天骄S600"瘦身"双模式电脑

与追求性能的DIY电脑相比，整机厂商们为用户提供的不仅仅是一个硬件平台，通常还包括较为全面的应用解决方案。联想在2001年提出"数码港"概念以来，不断提升其家用PC的数码应用能力，而LEOS（Legend Operating System）嵌入式操作系统和"导航电脑"概念的出现，使"天骄"系列的功能和易用性达到了一个新的高度（详细介绍参见本刊2002年22期"新品初评"之《操作简便的"双模式"家用电脑——联想新款天骄8010》）。这次，我们于第一时间拿到了联想"天骄"系列的最新款产品——S600"瘦身"双模式电脑。

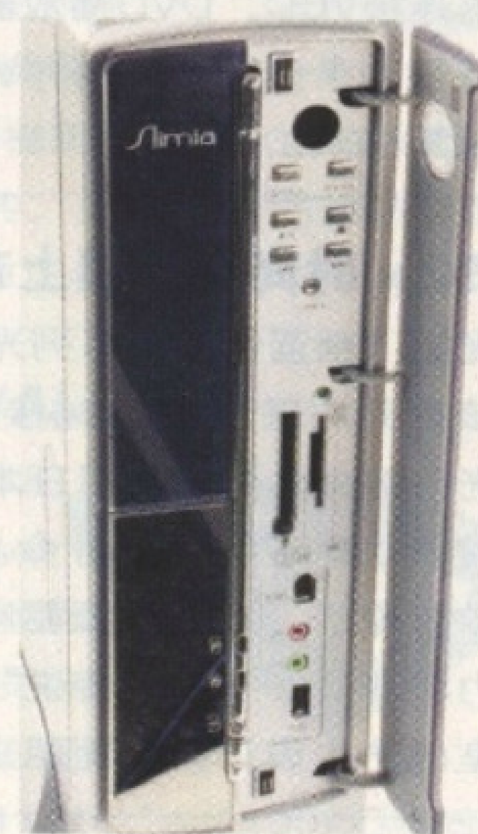


Slim型机箱

天骄S系列采用"Slim"造型（即瘦型或超薄机箱），外形与我们上次评测的天骄8010有相当大的差别，机箱尺寸仅为110mm×354mm×400mm（宽×高×深），体积不足后者的一半（机箱尺寸200mm×385mm×420mm）。它采用了外形较为小巧的LCD显示器，整机体积较小，可节省不少桌面空间。美中不足的是，这套产品仍采用与联想"天麒6320"一样的2.1音箱，与主机相比，音箱体积显得稍大了一些。

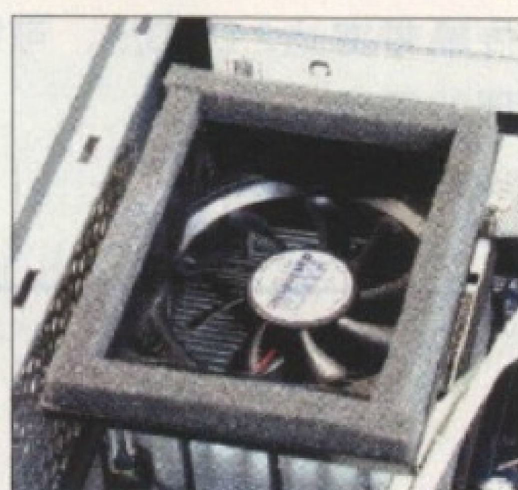
天骄S600的机箱为银色，前面板分为左右两部分，中间突出的亮银色细条上下两端分别是光驱弹出键及电源开关键，并隐藏着电源和硬盘状态灯、Reset键。机箱左侧（相对于使用者）为一块整体挡板，其下面是各类前置接口及控制键，其中包括可读取SD、CF、MS、SM、MD、MMC存储卡的6合1读卡器接口，以及1个USB、1个麦克风、1个音频输出和1个IEEE 1394接口；此外这里还有用于"数码家电"功能（即LEOS）的各种控制键和系统恢复按钮。正面靠左是立置DVD光驱挡板（天骄S800则提供了Combo光驱），由于挡板弹开后会挡住光驱控制键，只能将弹出的光盘托架手动推回，而光盘托架缺少定位卡子，因此在放置光盘，特别是3"的小光盘时，需要非常小心（最简单的方法是插入光盘时将主机倾斜甚至放倒）。

这款产品采用P4 2.4GHz处理器（533MHz FSB），i845E芯片组的主板，256MB DDR266内存，容量为60GB（由于有隐藏的备份系统分区，实际可用容量为52.5GB左右）的三星SP6003H硬盘（转速7200r/m，2MB缓存）；配备GeForce4 MX440SE显卡（显存64MB）、Realtek芯片的网卡和AC'97音频单元，通过VIA控制芯片提供IEEE 1394接口；同时它还配备了一款电视卡（Conexant视频芯片），能够实现"液晶电视"功能。



前面板上的接口和控制键。

S600在散热系统和噪声控制方面的设计比较成功：在机箱左侧面板、机箱顶部和后部开有大量散热孔，内部则采用"Slim顺向设计"，避免了干扰阻风的形成，配合吸入式电源风扇设计（即虹吸式侧吹风道），可在机箱中形成较为流畅的散热风路。在机箱空间相对狭小、扩展卡较多且排列紧密的不利情况下，在长时间运行后，这款产品仍将CPU温度和系统温度分别控制在45℃和49℃左右（BIOS读数，此时室温约25℃）。它的散热系统采用噪声相当小的低转速电源风扇和CPU风扇，并在显卡等设备上仅使用散热片而没有安装风扇，因此除偶尔有硬盘运转的机械声和开机噪声外，机箱内部特别是散热系统，基本没有向机箱外泄漏出任何噪声。为便于维护，机箱左侧面板采用易拆卸设计，只需将提手向外拉出，便可将面板卸下（但联想公司的机箱封条上要求用户"不要自行开封"，看来这一设计仅针对维修人员）。



CPU散热器上方也有一个吸入式风道，可以直接使机箱外的冷空气流向CPU。

联想天骄S600的电源安装在机箱底部，其提供的显示器电源输出接口为特殊设计，仅适用于专用显示器。机箱背面板上有大量的各种I/O接口，丰富程度与前面板相比毫不逊



机箱背面琳琅满目的接口。

色，包括VGA、视频信号同轴电缆、网络接口等。因为机箱较窄，为保证稳定性，联想为它准备了一个机箱底座，安装和拆卸都非常简单。

天骄S600的遥控器外形圆滑，它提供的按钮主要用于LEOS的控制，当然也可用于Winows XP中的播放软件控制。相对于机箱前面板的几个按钮，遥控器对影碟播放、音乐播放、图像浏览、电视节目收看等功能的控制能力要强得多；机箱上的遥控信号接收口位于前面板控制键上方，作为红外线遥控器，它对遥控角度有一定要求。

值得一提的是前面板上的“一键恢复”按键，“天骄”系列的“一键恢复”功能可让用户快速将系统盘（C盘）或整个硬盘恢复为出厂状态，免去了重装系统的繁琐过程；这一功能既可通过调用操作系统中的维护功能实现，也可在原有操作系统已被完全破坏的情况下使用；由于它调用隐藏分区中的备份数据，因而不需要使用附送光盘。我们测试时给它重新安装了英文版操作系统，完成测试后，由于样机没有提供系统光盘，我们便用一键恢复功能重新装载了其自带系统。恢复过程中完全不需要用户干预，但恢复后却需要用户进行一些系统设置，其中有些设置如“硬盘封装方式”、“网络接入方式”等对于初级用户来说还有一定困难，我们认为最好能在说明书中加以指导（样机未提供说明书）。





遥控器的造型非常时尚。

天骄S600预装了“幸福之家”套装软件的中文Windows XP家庭版，并提供了WinDVD、WPS Office、金山词霸2002、金山打字通、Norton Antivirus（防病毒）、Arcsoft PhotoImpression（图形处理）等软件及“拱猪”等游戏，基本上为家庭用户提供了必要的娱乐及办公功能；因为套装软件的集成度较高，这些软件在应用中具有更佳的方便性；而出厂前设定的家庭人员账号可让用户在使用中保持相对的隐私性和独立性。



“一键恢复”为用户提供了最基本的系统维护功能。

按照我们一贯的系列测试流程，我们将原有操作系统删除，安装英文专业版Windows XP，并安装最新的Intel芯片组驱动及磁盘驱动，显卡则采用NVIDIA公版驱动43.45版。天骄S600的Sysmark 2002成绩为232，足以应付大多数常见应用软件；在1024×768/32位色下，3DMark2001 SE和Quake Ⅲ 的成绩分别为4742分和107.8fps，基本可满足普通游戏需求；而值得一提的是在出厂时默认的操作系统下，采用默认驱动时，这两项成绩基本保持了同样水平。



编辑点评

与追求性能的DIY爱好者相比，家庭用户更需要的是功能全面、易于使用、便于维护并可满足不同需求的电脑，强调数码应用能力且外型时尚的天骄S系列，瞄准的应该是较为看中这些因素的、比较年轻的家庭用户。从市场定位来讲，天骄S应该是以前时尚的联想“天鹭”电脑的升级型，不过从它超过万元的价格来看，我们认为它更适合那些具备相当经济实力的用户。



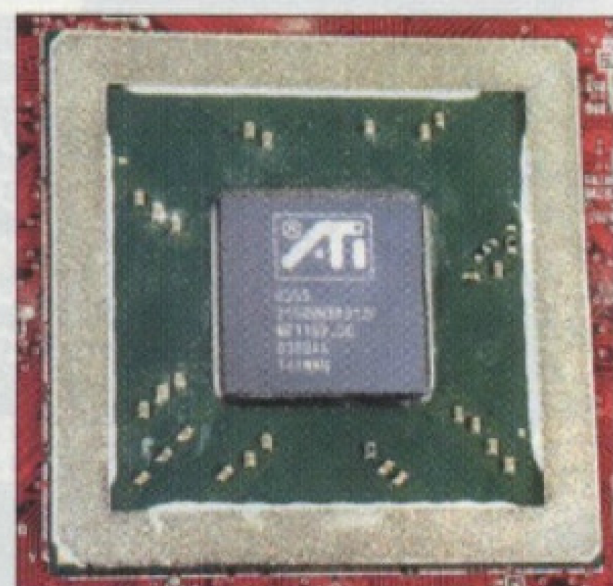
厂商：ATI/迪兰恒进（Dataland）
上市：2003年4月
售价：399美元/约3900元（ATI/迪兰恒进）
附件：不详（样品）
推荐：发烧级游戏玩家
咨询电话：010-62646808（迪兰恒进）

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

再夺王位——ATI RADEON 9800 Pro抢先测试

2002年，ATI的RADEON 9700 Pro（R300）的性能全面超越了当时NVIDIA的高端显卡，并在相当长的时间内占据了显卡性能的王座，这在它与NVIDIA的竞争历史上算是一次空前的胜利。不过，GeForceFX（NV30）虽然出生过程非常艰难，但在和RADEON 9700 Pro的对抗中还是表现出了一定优势，而且NVIDIA一口气更新整个产品线，也让ATI感到了相当的威胁。因此，ATI不得不提前推出了RADEON 9800 Pro（R350）和9600（RV350）进行对抗，从编号可看出，RADEON 9800 Pro和9700 Pro的“血缘关系”非常紧密（以下简称9800 Pro和9700 Pro），不过ATI宣称RADEON 9800 Pro的顶点渲染引擎和像素渲染引擎都进行了升级，时钟频率从9700 Pro的325/310MHz提升到380/340MHz（核心/显存），因此可称为“DirectX 9++显卡”（NV30因为具备高规格的渲染引擎，自称是“DirectX 9+显卡”）。



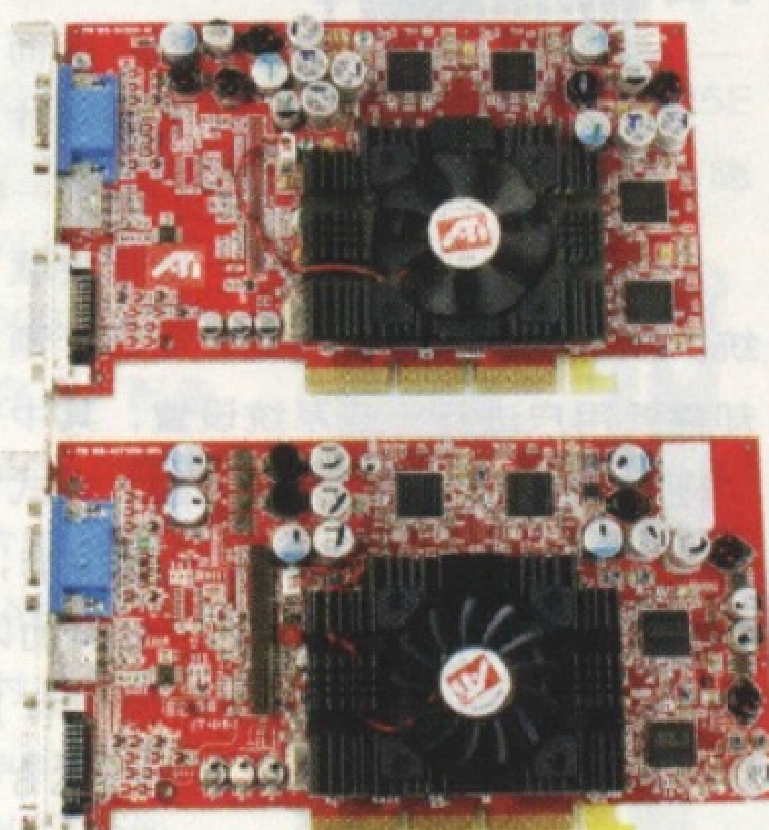
RADEON 9800 Pro的核心——R350芯片。

我们这次抢先拿到了两块RADEON 9800 Pro样卡，分别为ATI原厂和迪兰恒进的产品，除散热片外，两款显卡的外观基本没有差别（后者在供电部分也加上了散热片）。9800 Pro采用标准四针电源辅助供电接口，供电部分较9700 Pro更复杂和庞大，因此PCB板也要稍长一些。两款显卡都采用三星2.8ns的K4D26323RA-GC2A DDR显存颗粒，默认频率为350MHz，正反面各4颗，共128MB，总线宽为256bit。虽然此前有消息称今年第1季度生产的9800 Pro将采用DDR-Ⅱ显存，但我们手中的样品分别产于2002年12月（ATI原厂）和2003年3月（迪兰恒进），却都采用了传统的DDR显存。



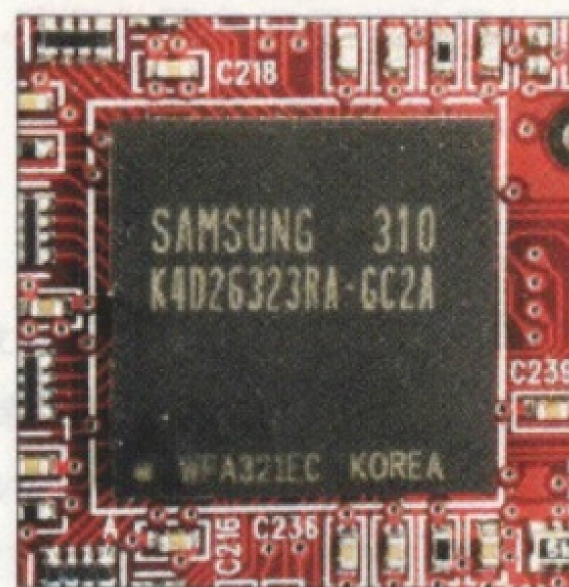
迪兰恒进9700 Pro样卡

至少在初期，9800 Pro仍将采用0.15μm工艺，由于频率比9700 Pro提升了不少，散热就成了它必须考虑的问题之一。ATI提供的样卡仍采用和9700 Pro相同的散热片，只是将风扇由7片改为13片（见上图）。实际使用中我们发现，这样的散热措施显得过于自信了，显卡的散热片和显存在运行中的温度相当高，为确保其稳定运行，我们在测试中采取措施降低了环境温度。



ATI原厂的9700（上）和9800 Pro（下），后者比前者长出的部分主要用来容纳更庞大的供电电路。

我们采用与上期GeForceFX系列测试同样的平台：支持AGP 8×的nForce2主板，Athlon XP 2700+处理器，Kingmax DDR333 128MB×2；操作系统为英文Windows XP Pro+SP1，安装ATI催化剂驱动3.2版，NVIDIA nForce芯片组驱动2.03版和NVIDIA显卡公版驱动43.45版。由于两块9800 Pro样卡的PCB设计和技术规格完全相同，我们采用ATI的原厂卡作为主要测试对象。



9800 Pro用的显存和9700 Pro一样，有趣的是原厂产品正反面的显存颗粒生产日期并不一致（2002年第35和47周）。

从测试结果我们可以看到，ATI的最高端产品在大部分项目中都超越了NVIDIA的旗舰；借助较大的显存带宽，RADEON 9800 Pro还在高分辨率下和FSAA方面拉大了与GeForceFX 5800 Ultra的距离。在中等分辨率下，受处理器及其他周边设备的制约，9800 Pro和9700 Pro在游戏中的成绩很接近；在尽量排除系统瓶颈的3DMark03测试中，9800 Pro表现出了强劲实力；而在高分辨率和图像优化模式下，9800 Pro则以全面且明显的优势超过了9700 Pro。

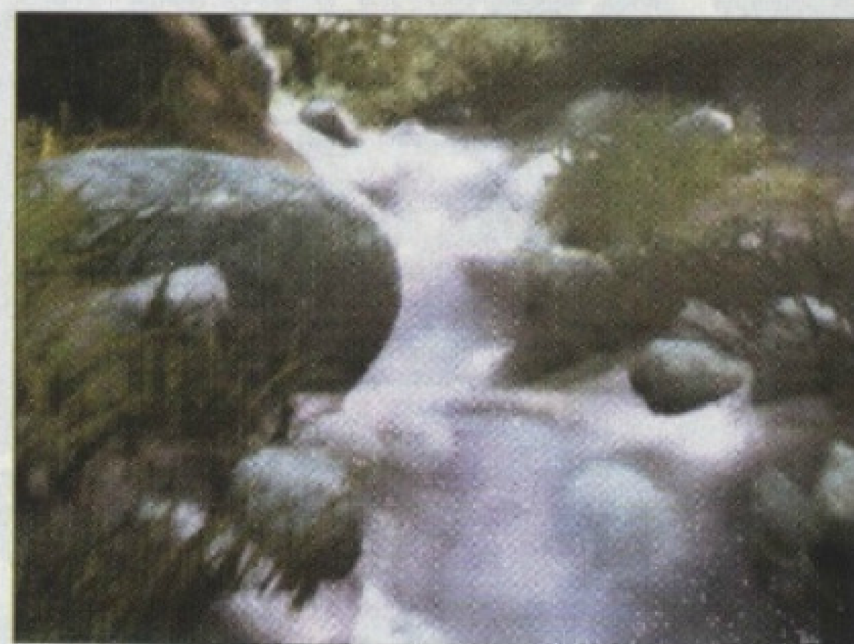
测试成绩表

项目/显卡	RADEON 9700 Pro	RADEON 9800 Pro	GeForceFX 5800 Ultra
核心/显存频率（MHz）	325/620	378/675	500/1000
3DMark2001 SE 专业版 Build 330 得分			
1024X768	15294	16381	15498
1600X1200	10791	12370	11688
1024X768 4X FSAA	11409	13038	10608
1280X1024 4X FSAA	8774	10426	7450
1024X768 4X AF	12991	14306	13898
1024X768 4X AF+4XFSAA	9554	11924	10046
3DMark03 得分			
1024X768	4718	5453	5404
1600X1200	2733	3204	3217
1024X768 4XFSAA	2555	3093	3365
1280X1024 4XFSAA	1785	3096	2305
1024X768 4XAF	4034	4810	4474
1024X768 4X AF+4XFSAA	2299	2798	2392
QuakeIII v1.32 DM_68（fps）			
1024X768	314	314.4	339
1600X1200	227.8	252.6	260.3
1024X768 4XFSAA	262.6	282.2	240.9
1280X1024 4XFSAA	177.8	200.7	157
1024X768 4XAF	312	314.1	335
1024X768 4X AF+4XFSAA	214.4	275.1	229.2
重返德军总部1.41多人模式 Checkpoint Demo（fps）			
1024X768	162.3	162.7	148.5
1600X1200	141.3	149.3	78.7
1024X768 4XFSAA	155.4	157.2	126.7
1280X1024 4XFSAA	128.6	137.8	83.1
1024X768 4XAF	157.9	159.6	143.3
1024X768 4X AF+4XFSAA	142.5	149.6	104.6
Unreal Tournament 2003 v2107（fps）			
1024X768	151.89	152.7	149.3
1600X1200	98.03	112.5	117.1
1024X768 4XFSAA	127.58	146.6	131.2
1280X1024 4XFSAA	89.71	111.7	91.98
1024X768 4XAF	118.9	137.0	128.8
1024X768 4X AF+4XFSAA	96.65	117.5	99.28
Spec viewperf 7.1（fps）			
3DSMax-02	9.83	10.55	14.63
DRV-07	37.77	37.90	57.73
DX-08	54.28	55.67	65.28
Light-06	11.26	11.26	13.49
Proe-02	12.07	12.09	14.93
Ugs-02	13.04	15.20	7.603

注：FSAA为全屏抗锯齿，AF为各向异性过滤，都是用来增强画质的技术；所有得分都是越高越好。

也许由于ATI的工程样卡的制造日期和BIOS版本较早（去年底），因此在3DMark03中出现了像素渲染引擎（Pixel Shader）不正常的情况，在使用像素渲染引擎的水面和雕塑表面，出现了大量甚至是成块的闪光点，而较新的迪兰恒进样卡则没有这一问题。

RADEON 9800 Pro再次夺取了家用显卡的性能王冠，而对NVIDIA最大的打击是它迅速出现在了市场上，这与GeForceFX 5800 Ultra真正进入市场的时间仅相差1到2个月。毫无疑问，如果NVIDIA准备在5月份公开的NV35不能按时到位，它在高端将面临非常重大的挑战。





水面上的白色颗粒可不是水珠，而是贴图错误造成的闪光，这些贴图错误有时甚至形成排列整齐的方形。

一个让人感兴趣的问题就是，在9800 Pro和9600 Pro上市后，R300核心的9700/9500系列将如何发展，是进入中端市场还是逐渐消失？由于ATI已透出口风，RADEON 9600 Pro将接替较低端的9100/9200，加上R300的成本并不算太高，因此RADEON 9700/9500很可能会进入中端市场，这样在市场的高中低端，ATI都将形成对NVIDIA相应产品的性能优势（相关测试请参阅本刊今年第9期的《GeForceFX全系列显卡评测报告》）。近期内，NVIDIA与之对抗的武器就是价格，刚刚上市的GeForceFX中低端产品的迅速降价，说明厂商们也发现了这一点。

另外值得一提的是，虽然NVIDIA在显卡性能竞争中暂时处于下风，但最近有一些特别的消息引起了我们的注意：很多游戏开发商（比如EA）承诺将自己的游戏“专为NVIDIA显卡优化”。我们尚无法得知这些游戏将为NVIDIA显卡优化到何种程度，估计很可能是使用NVIDIA的Cg（C for Graphics）语言编写3D引擎，但在大家都使用DirectX（9.0）和OpenGL（2.0）这样的标准API的情况下（Cg语言同样面向这两个API），这种优化可能很难像当年采用3dfx Glide的游戏那样具有非常强的排他性。



编辑点评

毫无疑问，ATI RADEON 9800 Pro是目前最为强大的家用娱乐显卡，不过NVIDIA的NV35也即将露面，作为基于前代的改良产品，它们之间的竞争无疑将更加激烈和精彩。



厂商：创新科技（Creative）
上市：2003年5月
售价：2180元
附件：外置盒、软件包（CD×9）、遥控器及电池、快速安装指南
推荐：业余音乐创作人、高端个人用户
咨询电话：010-64255500

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 李璨

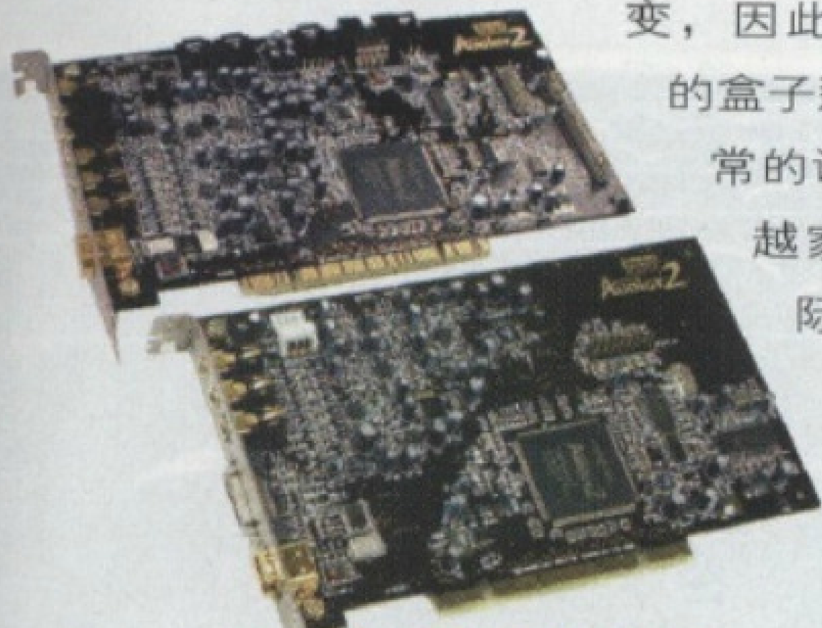
白金永恒，创意无限

——创新的最强音：Audigy2 Platinum eX


Audigy2 Platinum eX

Creative并不只有创新，它也总是在不停地改进、增值其现有产品，如SB Live!/Audigy系列都有完善的产品线，针对不同对象和市场，本次创新送测的Audigy2 Platinum eX（白金版带外置盒，以下简称Platinum eX）便是目前Audigy2系列最新的一款旗舰产品。

Platinum和Platinum eX的区别不仅体现在Audigy2 Drive的外观、功能，声卡本身的PCB设计也有了较大改变，因此并非只是外接一个好看的盒子那么简单，而这些不同寻常的设计都表明它的定位已超越家庭娱乐声卡的范畴。实际上，该产品主要是为音乐创作以及高端个人用户设计的。


Audigy2 Platinum（上）与Platinum eX主卡部分（下）对比，后者明显"简化"了许多。

大家不妨先看看Audigy2 Platinum版和Platinum eX版的主卡对比图，它们有着极大区别，后者的主卡PCB板上的电子元件和接口少了许多，看上去很清爽。是创新在偷工减料么？非也。

Platinum eX版的主卡采用Cirrus Logic的8声道DAC数模转换器（CS4382），其动态范围为114dB、可处理24bit/192kHz信号；同时主卡取消了原来Audigy2 Platinum主卡上的PHILIPS 1361T ADC（Analog to Digital Converter，模数转换器），输入部分的工作交由外置的Audigy2 Drive负责。

由于Audigy2 Drive耗电较多，因此需要通过主卡外接电源供电，它和RADEON 9700显卡一样使用软驱电源接口，这也是笔者第一次在民用声卡上看到这样的设计，惊讶之余也感到配置大功率电源的必要性。

声卡接口部分也有很大改动，原有输入部分完全取消，取而代之的是AD_LINK1和AD_LINK2（AD_LINK2外观和IEEE 1394口完全一样）；模拟输出部分仍采用Line Out1～Line Out3的传统方式输出6声道；如果需要使用MIDI口的游戏摇杆，则须占用一个PCI槽的位置安装子卡，但也可以直接购买USB接口的摇杆。


主卡背面的接口。

Audigy2 Drive的外型酷似创新的外置声卡Extigy，银灰色面板富有现代气息。它既可平放也可立放，边角的胶垫能保证放置时的稳定性。处于职业习惯，我们第一时间打开仓盖观察驱动器内部设计，由于拥有富余的空间，内部电路走线显得相当自如。Audigy2 Drive板载TSB41AB3芯片，提供了2个SB1394接口的支持。

Audigy2 Drive能避免机箱内部电磁干扰对模拟输入的影响，这对需要高质量录音的用户非常重要。很多人抱怨聊天用的麦克风质量不好，老是有"嘶嘶"的噪声，其实解决办法很简单，大多数情况下为声卡接一根地线就能很大程度地改善音质。专业录音卡在这方面做得很好，但我们显然不能将它们的设计应用在一两千元的Audigy2身上，


富有现代气息的Audigy2 Drive及其遥控器。


Audigy2 Drive的内部电路。

Audigy2 Drive从根本上解决了这一问题，也兼顾了成本。

Audigy2 Drive模拟输入部分的电路也进行了相应改进，它用德州仪器（TI）的PCM1804取代PHILIPS 1361T，这款ADC的规格和CS4382相当匹配：动态范围达112dB，可处理24bit/192kHz信号，这样的芯片一共有3颗。Audigy2 Drive的接口极为齐全，6声道输入大大扩展了声卡的应用范围，为音乐创作、娱乐提供了极大的便利性，这是这款产品的重要特点。



PCM1804 ADC芯片

Audigy2 Drive接口一览

- SPDIF输入/输出（RCA/同轴插孔）
- 光纤SPDIF输入/输出
- 耳机输出（1/4英寸立体声插孔）
- 麦克风/线性输入1音量调节
- 主音量调节/静音开关
- 麦克风/线性输入1（1/4英寸立体声插孔）
- 线性输入2（1/4英寸立体声插孔）
- 线性输入3（RCA/同轴插孔）
- 数字输出
- MIDI输入/输出
- SB1394接口×2
- 红外接收器

丰富的输入输出接口为Audigy2强大的处理能力提供了发挥的空间，创新为它配置了ASIO驱动及价值不菲的专业软件。在Audigy2 Drive的协助下，我们可实现低延时的5.1声道ASIO 2.0录音，信号规格为24bit/96kHz，相对Audigy2标准版（仅支持ASIO 1.0，低延时下实际录音只能达到16bit/48kHz），这是重要的进步，音乐创作者们一定对这个特性非常喜欢。软件搭配方面，ACID DJ 3.0和FruityLoops 3（电子合成器/音序器软件）特别版相信不会让大家失望，无论专业性还是易用性，它们都是同类软件中的典范。


Audigy2 Drive上琳琅满目的接口（图为背面）。

ASIO 全称是Audio Stream Input Output，即音频流输入输出接口。采用ASIO技术可大大减少系统对音频流信号的延迟，简单地说，其原理和DirectSound有些相似，能绕过Windows系统，直接在音频处理器和音频创作软件间建立联系，大大提高效率。

作为整个系列中的旗舰，Audigy2 Platinum eX支持Audigy2所拥有的强大功能，24bit/192kHz的立体声回放标准及6.1声道支持使它在音频、视频回放方面有了质的提升，对DVD-Audio和Dolby Digital EX的支持也成为这款产品头上耀眼的光环。创新随卡附赠了一张DVD-Audio样碟，试听后，个人认为DVD-Audio非常适合用于回放金属味浓厚的摇滚乐及电子乐，对于传统的人声、民乐等领域，我们目前还没有在国内找到相关作品，要想体验其效果还尚需时日。





Audigy2 Platinum eX搭配了价值不菲的音乐创作软件。

在强调定位、激烈感官刺激的DVD视频回放和游戏应用中，Audigy2 Platinum eX表现不俗。《星球大战前传》中安尼肯驾驶他的自制赛车参加比赛的片断相信大家都还记得，在Dolby Digital EX及创新Inspire 6600 6.1音箱的演绎下，我们再次回味了刺激惊险的赛车之旅，当飞车在身后不断移动、飞跃头顶时，位移过程显得更真实、过渡更自然。提到游戏，我们再次想起从Audigy开始引入的EAX Advanced HD，但Audigy2显然要高级一些，它支持更高采样及6.1声道，创新提供了2款支持这一技术的游戏，分别是《命运战士Ⅱ》和HitMan2（《杀手2》），当然，如果想要感受理想中的EAX Advanced HD，可试试创新提供的Feature Showcase（在单独的安装光盘上）。



编辑点评

这是一款让人期待的产品，特别是对于那些爱好音乐创作的朋友而言，不算太高的价位、强大的功能，6声道输入、ASIO2.0及真正意义上的24bit/96kHz录音，是Audigy2 Platinum eX最为自豪的新功能。至于Audigy2系列特性的详细资料，不妨参考本刊去年第23期的Auidgy2 Platinum评测，这会让你更全面地了解这款富有魅力的产品。



厂商： 华硕电脑（ASUS）
上市： 2003年3月
售价： 1999元
附件： 说明书、电源适配器说明、快速安装指南、质保卡、电源适配器、电源转接头×3、Nero Express 5.5.9.19、ASUSDVD XP 4.0、CD-R/W盘片各一张、USB连接线、IEEE 1394连接线、皮套
推荐： 使用（光驱软驱）全外置笔记本电脑的用户
咨询电话： 010-65545477

炫目度：
口水度：
性价比：



我是「小强」——小而强大的华硕外置Combo

随着光盘刻录技术的不断发展，ZIP、MO等以往非常流行的外置存储设备面临淘汰。与此同时，外置式刻录机有了长足发展，虽然整体销量不大，但已成为刻录机市场不可或缺的组成部分；IEEE 1394及USB 2.0等高速数据接口的普及，对这类产品的发展也起到了至关重要的作用，这次收到的华硕SCB-1608-D就是只有CD盒大小、支持IEEE 1394及USB 2.0双接口的迷你外置Combo。

这款产品不仅大小与标准CD盒相仿，连造型也十分相似，通体银灰色的机身看上去给人一种很“干练”的感觉。它的性能指标为（CD读/CD-R刻/CD-RW刻/DVD读）：24×/16×/10×/8×，不算很高，与现在的主流内置Combo有明显差距，不过它们的定位也完全不同，这种外置Combo主要针对笔记本用户设计，特别适合于那些购买了全外置笔记本，又没有选购扩展坞或光驱的用户。



USB 2.0和IEEE 1394双接口

别看SCB-1608-D样子小巧，功能可一点没缩水：电源开关、指示灯、CD播放控制键、音量调节、耳机插孔、USB 2.0和IEEE 1394接口一个也不少。它可以当作一台独立的CD播放机使用，并可选择电动或手动退盘（按键在机身背面）。这么小的体积，内部元件之间一定很拥挤，好在实际测试中只有机身一侧的小部分区域温度较高，尚可令人满意，另外读盘及刻录时的噪声都很小。

作为出自大厂的产品，SCB-1608-D的附件相当丰富（见文首），甚至包括了3种不同标准的电源转接插头（加上电源适配器上的共有4个），考虑得十分周到。随机带的IEEE 1394连接线两端都是“小头”，适合于连接笔记本电脑，如果需要与台式机连接一般需另购线。附送的皮套有点紧，但做工精细，具备很好的保护作用。



播放控制键

从刻录曲线上我们发现，SCB-1608-D刻录CD-R时，既未采用内置16×刻录机普遍采用的CLV转动方式，也没有采用16×外置刻录机惯用的Z-CLV转动方式，而是改用了P-CAV，这是一个比较折衷的做法，能取得比CLV更好的稳定性，又不至于像Z-CLV那么慢。实际刻录环境为：Windows XP+SP1，Nero Burning Rom 5.5.10.15，采用USB 2.0接口，测试数据共700MB，6777个文件，CD-R/RW的刻录时间分别为6分09秒和8分47秒。CD-R的刻录成绩相当出色，甚至已接近某些24×外置刻录机，CD-RW则表现一般。



从理论上说，USB 2.0和IEEE 1394的接口速度都完全能满足52×刻录的数据量要求，所以这种外置Combo仍有很大发展空间。从技术上说提升性能难度并不大，只是由于新产品价格总是偏高，所以为寻求相对合适的性价比，厂商还是不得不逐步推出更高速的产品。作为用户，我们所能做的也只能是等待了。

编辑点评

与市场上的同类产品相比，这款外观“酷酷”的华硕外置Combo在性能与体积之间找到了很好的平衡点，非常适合全外置笔记本用户使用。但其价格仍显得较高，想尝鲜体验新产品，总是需要多付出一些代价的。



厂商： 友立资讯
上市： 2003年4月
售价： 288元
附件： 说明书、抽奖卡（6月30日前寄回有效）、产品注册卡
推荐： 拥有数码相机和刻录机的家庭用户
咨询电话： 010-62634799

炫目度：
口水度：
性价比：



DVD拍拍烧2（数码相机酷伴套装）

数码相机的价格一降再降，很多产品已达到了质量和价格都可接受的程度，但大量数码相片保存起来容易，交流起来难，怎么把大量照片制作成相册拿给亲友们看呢？我们此次评测的这款DVD拍拍烧2（数码相机酷伴套装）就是专门针对这种需求所设计的软件。它可以把你的数字相片编排好制作成精美的电子相册，然后刻录成VCD、SVCD和DVD格式。当然，你也可以用它把数码相片备份到光盘上。

首先，我们有必要了解一下MPEG、视频光盘和制式等相关的基础知识。MPEG（Moving Picture Experts Group）是"活动图像专家组"的英文缩写，他们制订的视频压缩标准包括MPEG1、MPEG2、MPEG4、MPEG7和MPEG21。和DVD拍拍烧2有关的是MPEG1和MPEG2。MPEG1标准的数据传输率为1.5Mb/s，被广泛应用于VCD。MPEG2是针对标准数字电视（SDTV）及高清晰度电视（HDTV）制订的，其数据传输率从3Mb/s到100Mb/s，主要应用于DVD。

VCD的最高版本为2.0，如果是PAL制，帧速率为25f/s，解析度为352×288，NTSC制则分别为29.97f/s和352×240。显示静态图片时，解析度分别可达704×576和704×480。SVCD属过渡产品，它的优势是采用MPEG2编码，且可以用普通CD介质生产，算是一个折衷方案，但不能用普通VCD机播放，需要专门的SVCD机或DVD机；PAL制中，其解析度为480×576，NTSC制中则为480×480，显示静态图片时的解析度同VCD。DVD是目前最流行的视频光盘格式，采用MPEG2编码，其介质为高密度光盘，容量从4.7GB到17GB不等；PAL制解析度：720×576，NTSC制：720×480。尽管现在DVD已相当普及，但DVD刻录仍然比较昂贵，且兼容性差，所以我们还要提到另一种格式——MiniDVD，这是一种将DVD刻录在普通CD-RW上的方法，但只有极少数DVD机支持这种格式，所以一般都在电脑上播放，也算是一个折衷方案吧。



图1


图2

好了，下面开始介绍友立"DVD拍拍烧2"。安装大约需要74MB硬盘空间，如果安装附赠的Photo Explorer 8.0，则共需要110MB。软件界面相当华丽，而且是纯向导式的，非常易用，只是对于熟练者稍显罗嗦，若能提供两套界面就更好了。

第1步，选择光盘格式或以前保存的项目，光盘格式旁有简短说明，但没有指出解析度、容量等重要信息，还好，这些在包装及说明书上都有所体现。如果一开始你不能确定格式也没关系，后面还可以改（图1）。

第2步，创建相册，也可以添加视频文件（支持AVI、MPEG、MOV等十余种格式）和UES幻灯演示（一种用Photo Explorer制作的演示文件，后面会介绍）（图2）。


图3

第3步，选择新建相册后会出现一个新窗口，它是软件的核心部分，在这里可以对照片进行很简单的编辑，还可以编排照片的


图4

顺序、加文字及声音注释、加背景音乐、选择背景画面和转场效果，最后还可以预览。有两点要说明：1.软件支持BMP、JPG、GIF、TIF等十几种图像格式；2.可设定显示一些图片信息，可从相片Exif信息中读取拍摄日期加以显示。编辑新相册时如果中途退出，不会提示保存是一个问题（图3）。

第4步，制作菜单。这里有5大类40多种模板可供选择，和同类软件相比算是相当丰富了。除此之外还可以给菜单加入背景音乐、改变背景画面和字体，如果可以改变布局和相册的标识图就更好了（图4）。

第5步，预览与输出，在这里可以调整输出格式（VCD、SVCD和DVD），还可以选择将原始文件也刻录到光盘上，这样就起到了备份的作用（图5）。

第6步也是最后一步，除刻盘外，也可制作镜像文件或生成DVD目录。为了保证刻盘的成功率，我们建议先生成镜像文件再刻录。用镜像文件刻盘时也可使用友立的“光盘镜像刻录器”，但它没有关于封盘的选项。还有一个小问题，我们发现用户不能修改将要生成的镜像文件名（图6）。


图5

我们对这款软件进行了性能及兼容性测试。前者指生成视频文件的速度，当然，这部分成绩还取决于机器的配置和需转换的文件大小及多少，因此我们不评论测试结果，只为了让用户有个时间概念；兼容性是双方面的，有时是播放机或电脑软件引起的，我们会加以说明。

测试电脑的配置：Athlon 1.2GHz、384MB SDRAM和60GB酷鱼IV硬盘。用于测试的图片约77.5MB，视频7.5MB，采用PAL制，最后生成的DVD、SVCD及VCD容量分别约为：685MB、401MB和343MB。可以看出，无论是哪种格式，最终生成的文件都远大于原始文件的总和，这并不难理解，因为视频中的静态图像是由很多帧组成的，比如PAL制的标准是25f/s，如果每幅图片停留5秒，那么一幅图片就等于变成了125幅（25×5）。最后的生成时间比较长，分别为（DVD/SVCD/VCD）：41分33秒、38分33秒和13分06秒。

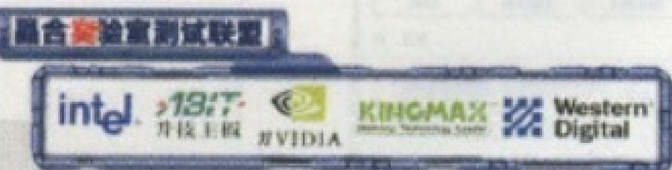

图6

兼容性方面，想生成704×576或704×480的高解析度VCD，就必须去掉视频、音频及转场效果，这在SVCD中同样可以实现，但注意要在“参数选择”中选中“VCD播放机兼容”项。我们尝试将DVD镜像刻在了CD-R上，即所谓的MiniDVD，在有DVD光驱的电脑上播放没有任何问题，但所有测试用的DVD机均不能正常播放。

网上有不少制作电子相册的软件，根据功能可分为3类：图片管理、刻录光盘和网上发布。有的刻录软件如NTi CD-Maker也能刻录电子相册，但功能比较弱。DVD拍拍烧2显然属于第2种，同类产品中比较有名的要属Photo2VCD Professional了，从名字就可以看出，它不能刻录DVD，只能刻录VCD和SVCD。它的“身材”很苗条，完全安装也不过3MB多，经过比较我们发现，其模板少得可怜，操作也比较复杂，但它的转场效果非常突出，不但华丽而且丰富。我们还拿一些其他软件作了对比，几乎每款优秀的产品都在不同方面超过DVD拍拍烧2，但这些软件几乎都不能添加视频，更不可能支持UES，因此从整体来看并没有一款产品能真正超越它。


图7

附赠的Photo Explorer 8.0是非常好的看图软件（图7），功能上丝毫不逊于ACDSee，而且还有后者所不具备的幻灯演示和刻录功能，其实幻灯演示就是制作一个存放在硬盘上的电子相册，可随时播放，还可在DVD拍拍烧2中使用，刻录功能虽然比较简单，但对于没有DVD拍拍烧2的朋友是一大福音。



编辑点评

一款非常优秀的电子相册刻录软件，不但可以用于数码相片的交流，还可以用作备份。它的功能全面，使用简单，如果文中提及的缺点能够得以纠正将更加成功。但在售后服务的调查中，我们却遭受了一些挫折，友立技术人员的服务态度不太好。

“拉皮条”和“卖春药”的赢利模式

■本刊记者 生铁

我对未来时代的兴趣与对历史的兴趣同样大，甚至更大一些。因为它牵扯了我更复杂的感情色彩——毕竟，看历史的时候你有一种优越感，但幻想未来的时候，你知道你可能无法亲身体验那个时代。

随着年龄的增长，渐渐地对未来时代的兴趣小了起来，开始明白人与人的交往在任何时代都是大同小异的。一样的美好，或者一样的可憎。

又在想，觉得国外科幻电影里表现出的未来世界总有点不对劲的地方，总觉得其中的每个人都像时装模特——但我想实际情况应该是这样的：100年后，老百姓可能已经坐着飞行器在城市的天空里飞来飞去了，可仍然会有人乱倒垃圾，到了春节，大家一样会穿着俗气的红外套，邀约着一起吃饭、喝酒。

说到科幻电影，前两天正好和同事聊起这个话题。很多人不喜欢看科幻电影，原因有两个，一是认为科幻片里的科技看起来故弄玄虚，二是认为科幻片内容空洞。我看科幻片不是为了看特技效果，也不是为了看架空了的邪不压正的故事，而是喜欢其中的某种哲学假设：当新的技术进入人类生活后，会给人们带来什么样的新困扰。

人类就像淘气的孩子，总是在与自己制造的麻烦作斗争。

这样的例子随处可见……嗯，网络时代到来以后，谁也不能限制小孩子去看他想看的任何东西了。



一 生来为上网

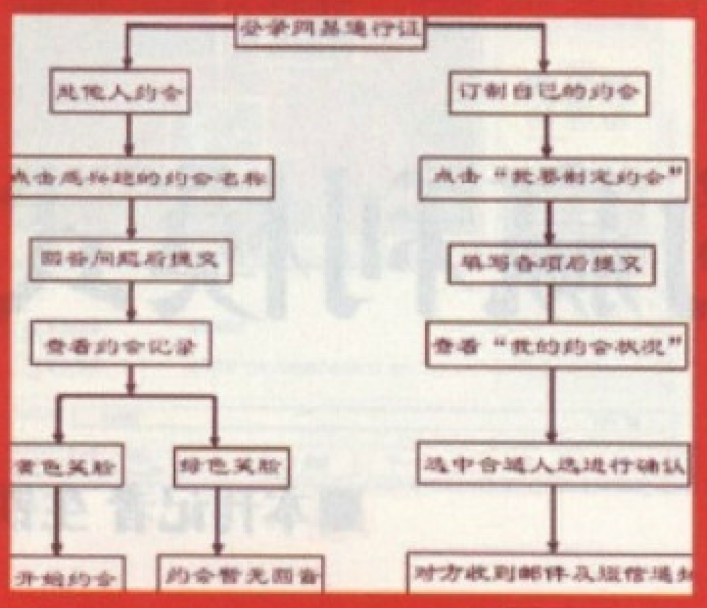
我也不明白为什么吃饭作为一种欲望，它的泛滥不会引起任何社会问题（肥胖症除外），但同样作为一种欲望，性的放纵和泛滥就相当可怕。大概是因为两性关系是构成这个社会的重要基础之一吧。原本这两种欲望都属天性，可是到了中学以后，学校里一定会开办羞羞答答的《生理卫生课》，可见此门学问之深奥，是一定要到中学以后之学生思维才能应付。那些对性完全没概念的同学，学了之后也是一知半解又不敢发问，另一些自学成才的同学日后则免不了感到辛酸——学校里学的各门学问似乎总没有自学的能派上用场。而另一方面，作为生长发育期的另一种欲望食欲，学校总是尽量照顾的。课间有固定的加餐，上午学校食堂也有便宜的热包子供应。

十年动乱的遗患一直到今天——那些缺少知识和文化的父母们很难在孩子迫切需要知道的一些敏感问题上作细节的把握，而生长在今天的青少年，则拒绝粗暴简单的应付。但是孩子们终于有条件上网了。在网络世界中，“未成年人被过早地抛进成年社会中。”同事的这一观点给记者留下了很深的印象。同样剂量的药，对成年人是救命的，对于未成年人也许就是致命的。

同时人本身也是偏执而可怕的。特别是面对网络难以自控的青少年。在无知的家长面前伪装和隐藏自己是他们的长项。

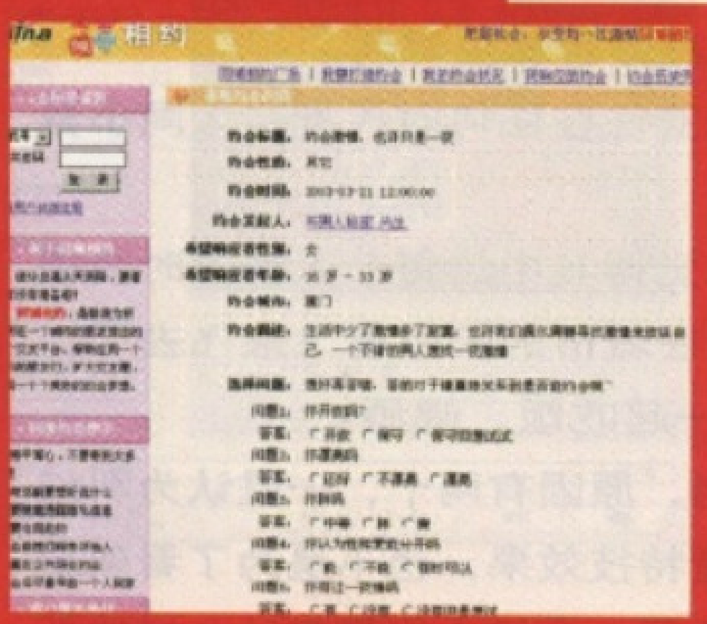
前面讲了这么多，无非是想说，某些问题并非是网络普及所带来的，它们不过是遗传到网络世界里，并且无限地扩散了。

二 "拉"的赢利模式


网易收费短信交友流程图。

自几大门户网站开设交友频道和成人商品频道后，对之发出质疑的声音一直不断，记者特意对几大门户网站的相关栏目进行了一番了解。

新浪的首页上，"网恋"频道与"新闻"、"体育"等频道并列摆在一起。点击进入后首先要通过手机号码进行注册，注册页面提示：促销期信息费仅4元/月。接收信息免费，发送信息不收取信息费，由运营商按当地资费标准收取，一般为0.1元/条。如果你想进一步注册其子栏目"同城相约"的话，需先注册成为新浪会员或新浪短信用户，之后才能进入该栏目。而搜狐首页的"约会"频道则与之有着相同的注册方式——填写手机号码，接收密码，然后填写个人资料，并开始具备网络约会资格。而网易最出名的"同城约会"则是独立于其"交友中心"的一个频道。其目的在于帮助你与住在同一城市的异性网友取得联系。并详细注明了如何在网站上建立自己的约会信息，又如何赴他人约会。你购买的短信费用越高，约会成功的几率也就越大。


隶属于新浪交友频道"爱情快递"的"同城相约"。

网易同城约会中有这样一段说明："如果约会人对你的资料和答案表示满意，他（她）就会选中你。网易则会通过邮件及手机短信的方式向您发出通知（没有注册手机短信的朋友们快快注册吧！每条短信将用去您0.1元）"

请大家注意括号里的那句话，原来短信的盈利模式就是这样一回事。

在网络上进行搜索，你会发现各地区模仿或抄袭网易"同城约会"内容和模版的合法或非法交友网站多达数千个。

虽然几大网站在注册时都会提示你输入自己的身份证号码、真实地址和真实电话号码，并均有类似"谨记网上道德，不要包含不健康的文字信息"的提示文字，并且有的聊天室还建立了"聊天有害信息举报"一栏，但真实的情况又是如何呢？约会和聊天的内容又如何呢？记者不想在这里复述。


网易交友频道首页"缘分的天空"。

记者通过手机注册另一家知名网站的交友栏目时，只是输入了自己的手机号码，在短短的2秒钟之后，马上有短信发回来，除了该网站的验证密码外，还有如下一些字："回复XX到XXXX，订两性知识，每条0.5元，拨XXXX号码，学性爱技巧。"这些所谓的知识和技巧，又都是些什么内容呢？大家知道，现在很多中学生都拥有自己的手机。

记者实在不愿意摇身一变成为道德的捍卫者。只是我想象不出如果在我十四五岁的时候，下一步我会怎么做。

记者带着某些疑惑走访了北京某律师事务所的王律师。

记者： 如果有人通过类似"同城约会"这样的虚拟场所交往后出现了严重后果，网站是否会承担法律责任？

王律师： 婚姻法只规定了"禁止已婚者与他人同居"，一夜情或其他同类行为并不违反法律。因为一夜情不等于同居。网络运营商不必为此承担民事责任，但这里还涉及到一个是否违背法律原则和是否违背社会道德的问题。法官不追究民事责任，但可以提出相应的惩戒措施。这方面的非法律惩戒在国外已有不少先例，主要还是一种教育。国内这方面还没有类似的先例。


SOHU的交友网站"只约陌生人"。

记者： 但网络运营商并不是旅馆经理，它还担负着虚拟社会管理者和监督者的角色。比如某些交友网站，有专门的网站人员值班，依然默认其中不健康的那部分内容。

王律师： 我觉得这是运营商的责任的问题。比如婚姻介绍所，它的最重要职责就是保证提供信息的真实性，网络本身就有虚拟的特性，很难使其完全真实，但网络运营商仍然有必要将监督真实性的责任承担起来，中国讲究情、理、法的结合。交友网站决不能成为招妓场所，不能成为情人旅馆。

记者： 是否有可能针对交友网造成的不良后果制订法律法规？

王律师： 可能不会。因为所有的行为都必须在现实中发生，网络只是一个媒介。

三 海内海外

正如三大门户网站中的某位首席执行官所说："目前大家已把互联网当成生意来做了，而此前大家只是把它当成一种文化。"让我们来翻译一下："互联网不过是只会下金蛋的鸡，但也一直只是只鸡而已。对不起，抱歉，以前我们把它当凤凰供起来了。"

做生意，看起来的确是冷冰冰的字眼。

某网站的首席运营官曾对媒体表示说："在中国互联网行业构建成功的业务模型，已经不能

再单纯地依靠在线广告。通过个人电脑、手机等不同终端，我们的上网用户已经成为我们付费业务的消费者。”他认为，就短信息产品而言，该网站就面对着一个拥有1.06亿部手机用户的巨大市场；而对于该网站的商城而言，它又面对着一个拥有6000万互联网用户的市场。

回想两年前互联网的冬天里，在有限的广告份额几乎被瓜分完毕之后，大家纷纷进入其他领域，争取抢先走出这个寒冷的季节。现在回过头看看1999年到2001年网络界所发生的那些闹剧吧。当时谁也不知道互联网该如何赚钱。远程教育、在线股市、网络央视、电子商务、广告平台、电子杂志、电子贺卡……这一切概念最后都逐一触礁。最后才发现，其实早该放下这些大架子，冠冕堂皇的东西不如满足人们最基础的需求赚钱快。2002年，网易率先推出了“同城约会”。2001年在纳斯达克最低每股69美分的网易股在2003年初的股价已涨到20美元。这不能不归功于短信的魅力。网易目前的收入有50%来自于短信。除了订阅新闻，人们还用短信来做什么呢？在国内沪深股市中，含有“短信”题材的科技股走势也相当强劲。新浪近期并购广州讯龙科技公司，正是为了其无线业务的进一步增长以期瓜分短信市场，它不能落在腾讯、搜狐和网易的后面，因为无线业务的用户正以百万计地增长。

国外的大型ICP网站或门户网站又是靠什么赢利的呢？记者对某杂志网络栏目的编辑进行了简单的采访。

记者：国外门户网站的赢利模式是怎样的？它们与国内的这种“短信+广告+网游”的赢利模式区别在哪儿？

编辑：国外门户网站用户的付费服务比例很大。

记者：比如说？

编辑：比如说付费的邮箱，我提供你避免垃圾邮件的端口，这在国外很普遍，大家都愿意花费不多的钱来购买这样的服务。还有一部分是电子商务。几乎每个网站都或多或少有那么一些。还有一些特殊服务的网站，比如说证券、旅游等服务，在国外都比较容易盈利。当然还有一些有偿新闻网站，其他网站或用户要获取第一手新闻，阅读或转载都是要付费的。看新闻付费，目前在国内似乎还没有……宽频内容也是国外网站盈利模式的一个重要部分。在国外宽带普及率相当早、相当高，所以内容提供付费也不足为奇。

记者：哦，那么这也说明，国外的门户网站的赢利模式，与国外的信用卡付费的普及也有相当大的关系了？

编辑：有相当大的关系，也就是信用制度的普及对网站赢利模式有很大影响。

记者：能否说国内靠短信、网络游戏和提供"一夜情"信息场所的赢利模式是有点畸形的？这是种必然么？

编辑：这是中国社会环境所造成的，网络在中国的普及也就这些年，人与人的接触通过网络就一下神秘得不得了，再加上社会给网络扣上的虚、乱什么的帽子，网站就只能往这方面靠。这种方式虽然不能说是必然的，但是现阶段是摸索出来可行的，要说不成熟，放在国内社会大环境下就不能说是不成熟，但如果放在世界范围内来看，的确是幼稚、初级了些。

四 庸俗的开放

网站要盈利，投资者要赚钱，这本身很重要，但是网站的价值仅仅是赚钱就错了，网站的社会效益也很重要。

任何事都该有它的限度，开放是必要的，但庸俗化的倾向是最要不得的。网络上流传的所谓普及"性知识"的文章，不但非常恶俗，而且无知到了一定程度。有一篇文章宣扬网络爱情，最后竟然扯到了纳米技术，说女子通过纳米技术的网络怀孕后，将自己生出的孩子再通过E-mail寄给他的父亲……

有很多时候，高尚与低下只有一线之分。合法的成人网站也在谈论一些隐私话题，但它是开放的，大方的，是切实针对有能力处理自己事务的成年人的。

那么，在中国，成人与色情的界限又在哪儿呢？如何控制未成年人适度地接受性知识而不受到庸俗色情的腐蚀？

"恐怕目前更多只能靠网站的自我监管。"王律师这样说道。"现在通过网络反映出的问题集中在两部分，一是版权，二是虚拟社会。法学界对后者有较大争论，有一种观点是，既然它是完全虚拟现实的社会，就应该完全按照现实的民事原则来处理问题。另一种观点是因为网络是虚拟社会，所以不能照搬"民法通则"等现实中使用的法律法规。"



记者在结稿前还收到了这样一封"垃圾邮件"，是某家网站充满挑逗性的交友广告。与几大门户网站相同的是，必须通过手机注册——你交朋友，我赚短信服务费。

记者：许多网站在宣传自己的成人用品或交友主页时，采取的广告，无论图片还是用语都明显带有挑逗意味，但你又没法说它就是色情的。传统的性骚扰定义中包含有"在女性生活、工作范围内布置淫秽图片、广告等，使对方感到难堪。"即"人为设立环境"这部分，那么这类网络广告是否该归入性骚扰的范畴？法律怎样界定这种情况呢？

王律师：这类广告我也注意过。只能说大多数网站都在打擦边球。民法虽然无法对其进行制约，但行政部门有权干涉。某一行为或现象在法律法规中没有明确条文规定的，往往会面临两种情况，一种是无罪，一种是从大原则上来将之归类——比如"传播淫秽物品"这一条，你很难解释什么是淫秽什么是不淫秽的。目前即使真的是性骚扰行为，也会划入道德范畴。



全世界的人都一样庸俗——某网站的摄像头产品广告。

记者：关键是网络上的这一切未成年人随时随地都可以看到。

王律师：需要引导。哪些是未成年人该看到的，哪些不是。

记者：但这很难。

王律师：是的，做到这些的确很难。我想不能仅靠网络运营商来解决这个问题，整个社会也要想办法。

五 "卖"的赢利模式

网络中另一个不适宜青少年进入但实际上他们可以随意进入的地方，就是成人用品销售网。有些门户网站也开设了这样的合作销售网页。

记者打通了性医药保健专业委员会的主要成员单位——某家网络成人用品销售网的电话。一位负责女士接听了电话。当记者问到该网站的产品是否合法以及如何保证其用户都是成年人时，她回答说：目前该网站经营的产品绝大部分都是通过性医药保健专业委员会认证的合格产品。该女士又说，目前成人用品的管理，在法律上还是一个盲区，对于性用品及玩具目前还没有一个相针对的政策。成为性医药保健专业委员会性用品营销网络成员，也只是为了使经营更正规化，但不依靠这个委员会也可以在网络上销售这类产品。至于如何验证用户的年龄，该负责人肯定地回答：会员无论在注册时还是在购买产品时，都要通过其身份证确认和电话确认，以保证这些用品不会流入未成年人手中。但实际上这种手段也并不严密。

记者：虽然网站都或多或少有一些措施保证自己的用户是成年人，但如果真将这些性用品卖给

未成年人，会不会产生法律问题呢？

王律师：首先从行政角度分析。经营这类商品时，肯定要有合法的主管单位颁发的经营特许权，对其有一定的监督管理措施。其次是从民事角度来看。如果真有青少年买到了，并且产生了不好的后果，被家长发现后提起民事诉讼，若真有此情况，网站必须证明自己百分之百起到了“注意的义务”，保护措施做到了相当完善，才有可能免于诉讼，不承担该民事责任。

记者又拨通了性医药保健专业委员会的电话，对其负责人进行了采访。该委员会隶属于中国保健科技学会，其认可的成人产品开发商都是证照齐全的合法厂商。但是当记者问到如何确保这些产品不会销售给未成年人时，该负责人回答：这不是我们所能负责的部分。

六 等待实现的真理

通过网络进行的人类交往如何进行合理的规范？在互联网诞生之初法学界的专家就已经开始关注这一问题。人大代表这两年来也曾多次提案呼吁建立针对网络的规范办法。

安徽大学数理学院院长孔繁超认为，目前网上的问题主要表现在以下几个方面：首先，在网络上直接进行买卖以及做广告、签合同等活动开始发展起来，如何规范网络上的商务活动，公平合理地解决电子商务活动中出现的各种网上纠纷，越来越受到人们的关注，而我国现有法律法规中却缺少这方面的规范内容；其次，网上出现传播淫秽、色情、凶杀，甚至攻击我国社会制度等不法内容，目前没有有效的法律控制；第三、网上侵权不断发生，我国现有的法律又缺少规范这类活动的条款。这都给我们的社会经济生活带来损害。

他呼吁尽快制订网络规范办法，要充分考虑下列几个方面的内容：一、规范电子商务活动；二、网上保护知识产权；三、禁止在网上传播损害青少年健康成长的内容，打击网上不法行为；四、保护“网上消费者”的合法权益；五、界定“在线服务商”的侵权责任；六、完善网络环境，合理解决网上涉外纠纷。

限制并不等于不开放。再开放的社会也依然有着自己的限制，说到底人性也有它失败的地方，粗俗刺激的东西总是更容易得到滋生。

真理都是大白话。但真理就是真理，句句都有道理。《全国青少年网络文明公约》写了这么几句话，我看对成年人也一样适用。大家温故知新吧：

要善于网上学习	不浏览不良信息
要诚实友好交流	不侮辱欺诈他人
要增强自护意识	不随意约会网友
要维护网络安全	不破坏网络秩序
要有益身心健康	不沉溺虚拟时空

突然想到，孔子曰：“食、色，性也。”《汉书》云：“民以食为天。”意思是老百姓缺少吃的社会就要动荡，但是“色”呢？它是谁的天呢？是网络运营商的天么？ P



失火的天堂

“蓝极速”网吧事件一周年祭

■本刊记者 冰河

2002年6月16日凌晨，电闪雷鸣中，一场大火映红了北京学院路一带的天际。消防车尖利的嘶鸣和人们惊惶的呼喊让附近的居民都彻夜未眠。次日全中国都记住了这个名字：蓝极速；也得知了一个沉重的事实：25条生命就此在这个世界上永远消失了。作为较早赶到现场的目击者之一，记者至今无法忘却当时看到的惨状。漆黑的房间墙壁，爆裂的显示器，掀起的地板革，难以消散的焦臭，以及楼梯上撕扯攀爬的恐怖痕迹。成为2002年记者最难忘的记忆之一。而本刊随后推出的专题，也成为去年最受读者欢迎的文章。整个2002年炎热的夏季中，“网吧”以及有关的各种话题，始终成为各大媒体关注的焦点。在这期间，无论管理者、经营者还是消费者，都进行了认真的思考。最后得出的结论如何先不论，投向问题的目光，对于这个行业的发展总是一种推进。

其实从某种意义上说，“蓝极速”的大火改变了国内网络行业的走势。管理者从这场大火意识到网络应用和娱乐这个IT行业中过去一直默默无闻的领域所蕴藏的巨大商业潜力，以及混乱的管理形势。大火之后，政府管理部门在全国上下掀起了网吧综合治理的风暴，从而在很大程度上扭转了网吧以及相关上下游产业的无序竞争局面。虽然某些做法尚值得商榷，但不可否认，现在的网吧，至少能够让人比较安心地上网而不用担心被火烧……当然同样需要指出的是，虽然问题在强力手段下有所好转，但没有得到根本解决，而且新的隐患又已经在黑暗中隐隐出现了。“网吧”这个新兴的大众休闲娱乐方式，注定还有很长很坎坷的路要走。

一


一年后的出事地点。

“其实这场火早晚要烧起来的，这是报应啊。什么事都敢做，就是没有人管。”

6月16日的那个早上，记者和同事在找寻出事地点的路上，热心带路的胡同大妈絮絮叨叨地说了许多，甚至还仔细描述了当夜的惊悚时刻，但她所说的话只有上面那句至今让人记忆犹新。因为她说出了一个不争的事实：没有人管，这场火迟早是要烧起来，所不同的就是烧在哪里。当时北京电视台就此事件所做的专题节目则用更理性的话说出了这个观点：“蓝极速”的大火不过是网吧所积累的种种问题的大爆发，是偶然中的必然，量变中的质变。所有不被重视的小问题聚集在一起，造成的也许就是灾难性的结果。相信没有人会质疑这个结论。

那么，大火之前以及大火之后，到底都发生了些什么事情呢？请大家回到火起的那个时刻，回首探询一下。

“2002年6月16日凌晨2时许，位于北京学院路石油大院附近的一家名为‘蓝极速’的网吧突然起火，在此网吧内彻夜上网的40余名上网者有24人当场遇难（注），多人重伤。火灾在清晨被扑灭，受伤者目前正在医院内接受治疗。据悉这是建国以来北京市发生的一次性伤亡人数最多的事故。北京市市长刘淇及主要市委领导当夜亲临现场指挥抢救，并指示全市网吧立刻全部停业进行安全防灾措施检查。目前失火原因正在调查中。”（注：另有1人2天后于医院内伤重不治）

这是16日大众媒体上的一则抢先报道，表面看上去没有什么很特别的地方，虽然每个人都不愿意看到这种悲剧，但意外还是在不停地发生着。只是报道中这样几个关键字让人思量：突然，火势为何突然发生？彻夜，通宵上网为什么？当场，为何没有逃出来？这是当时急于知道真相的人们关注的焦点。

17日，关于火灾的细节得到进一步透露。火势突然是因为有人纵火，通宵上网是因为价格低廉，至于那么多人没有跑出来，是因为网吧老板图方便，将大门锁上。这个事实使得长期以来因为网吧存在的种种问题而积累的不满情绪爆发了出来。以至于有关部门彻底执行了市委的行政命令，勒令全市网吧无论有否执照全部停业，引来的是一片叫好声。事实上尽管这些措施当时无疑是必要的，但如此“一刀切”和“马后炮”式的行为，更多地应该引起人们的思考。“亡羊补牢，何必要等到羊丢了才做”。新浪网上网友的事件评论精辟地点出了问题的实质。

说是“亡羊补牢”其实也有些冤枉。早在事发前的4月3日，网吧的相关主管部门文化部就颁布了具体的管理规定，对网吧的营业时间、上网人口、营业地点、营业面积等也作了具体规定。后来强化的措施也基本以此规定为基础。但火还是在两个月后烧了起来。规定的颁布还是有效果的，当时引路的大妈说，着火的“蓝极速”在失火前刚刚搬迁过，从原来的大路边搬到相对隐蔽的小区里。但依旧没有离开它的“风水宝地”——100米外，一所学校正在如常地喧闹。至于扩大了营业面积，将机器增加到了100台，恐怕也不仅是因为规定的原因。因为通宵营业、年龄限制等引起种种非议的行为没有得到任何改观。然后搬迁后的网吧依旧信心十足地开业了，即使执照未批属于非法经营，按照网吧老板后来的话说，“当时条件下，拿到执照是早晚的事”。

如果一个规定仅仅靠搬迁就能够规避的话，那么问题肯定不单纯在这个规定上，而在规定之外。

火灾过后，各地纷纷对网吧展开了内容严格的治理措施。

南昌于6月18日开始网吧治理行动，把净化学校周边和居民生活区环境作为重中之重，规定在大中小学校园内和校园周边直线距离200米以内不得开设网吧。

深圳市公安局从6月17日起对全市网吧开展以消防、网络安全为主要内容的地毯式检查。据悉，深

圳当时757家网吧中，证照不齐和无证无照经营的有632家。

浙江省有关部门从6月17日开始对4000多家注册网吧进行消防检查。被检查的2231家网吧中，共发现火险隐患3000多处。消防部门责令网吧当场整改800多处，并向800多家网吧发出了整改通知书。有57家严重存在火险隐患的网吧被当场责令停业。

成都市公安消防、文化等多个职能部门从17日起，组成数十个检查小组，深入城区，对全市2000多家网吧进行逐个清查整治，对有火灾隐患的网吧全部予以查封，共有300余家有火灾隐患的网吧被当场查封。

武汉、长沙、大连、西安……几乎所有的城市都展开了严厉的清查和管理。连海峡对岸的台北，也通过《信息休闲服务业管理自治条例》，规定"以后台北市的网咖（网吧）将限制位置，必须距离高职、国中、国小200米以上，而15岁以下青少年在没有监护人陪同的情况下不得进入，未满18岁者必须在规定的时间内才能前往消费。此外，台北所有网咖经营业者都必须在1年内向当局完成登记。"

至于重中之重的北京，所有网吧停业，重新审查营业资格，并大力整治非法经营的黑网吧。6～9月的暑期，北京没有一家网吧开业，直到10月底，网吧综合治理行动的资格审查基本结束之后，才有50余家网吧陆续开业，实名上网、严禁吸烟、扩大面积等措施也得到了严格的执行。网吧又出现在人们的生活中，但那些杂乱无章的日子就要彻底结束了。

2003年3月，北京放开对新增网吧营业资格的审查，但是条件依旧严格。

2003年4月12日，文化部宣布全国启动网吧连锁经营计划，所有网吧将逐步并入几个大的连锁组织旗下统一经营管理，而个体网吧，原则上将不再审批新增。事实上在网络娱乐消费旺盛的上海市，这种连锁经营的改造早已开始进行，中录集团等几家企业正在为执业资格展开激烈竞争。攒十几台机器、找个小平房建个局域网就能开网吧赚钱的日子，一去不复返了。

二





背书包的"成年人"。

网吧不是从2002年6月16日开始诞生的，但是那一刻之后的网吧，因为有了相对明确严格的管理而变得有序，尽管这种有序是有代价的，但至少让人更多地看到了这个行业的未来。

那一刻之前的网吧，是什么样子的呢？

记者翻出了当日的采访资料，看到的是如下记录。

"开一个网吧，成本主要来自电脑、场地以及需要打通的各种关节，其中最大的支出是最后一项，因为电脑投资基本是一次性的，场地的费用也相对固定，只有耗费在疏通关节上的支出不可预期。一个50台规模的网吧，电脑大约4500元/台，场地租金视面积和地点在5万～8万/季度，平均下来不大。如果在工商、公安等方面有熟人，那么花费的费用也不过几千元左右。至于网费，现在ADSL接入非常便宜，无论是按照流量计费还是按次计费，只要上了规模，都可以被分摊得很低。而网吧的上座率，如果平均在60%左右，按照2.5元/小时收费计算，24小时连续运转，一台机器一个月的收入是1800元，整个网吧的收入为30×1800元=54 000元，1年按照11个月营业时间计算，就是60万元，除去支出，在6个月之后基本上就是净赚了。请问现在还有哪个行业有如此的利润率？当然，我没有营业执照，没有交税，为此每个月需要向各个关节交纳近万元的'管理费'，不过这钱值得。

什么？如果办了执照呢？网吧作为公共娱乐场所，每个月的营业税是33%，此外还有其他一系列税费……你算算。不过即使如此，1年后仍旧开始纯赢利。"

这是当日记录下来的历史资料。黑网吧业主的坦白让人惊讶，这种毫无顾忌的表现在当年不稀奇。因为管得很松，一个

数千元就能摆平的环境里，他实在没有什么值得害怕的。需要指出的是，即使是现在，根据记者收集到的资料，黑网吧的生存状态也没有太大的改变。外地自不用说，在北京寻觅黑网吧虽然已经不太容易，但它还是顽强地存在着。至少，记者在朝阳区就寻觅到2家。

那么合法的网吧又过得如何呢？

北京航天桥附近有一家取得所有营业执照，依法开业的网吧。但老板的眉宇间依旧难以掩饰几丝疲乏。他的网吧于今年3月初恢复营业，共有电脑130台，近300平方米的场地窗明几净。“一切都严格执行国家规定。”他坚定地说。

这样一个完全符合国家规定的网吧，付出的代价是：电脑130台（省会直辖市城市网吧规模要求80台以上），总投资100万元人民币左右；场地320平方米，租金12万/季度，自去年开始营业以来，10个月共40万。网费和人工等费用每月3万左右。因为严格执行国家规定，18岁以下人群不许接待，同时晚上营业不超过12点，所以一天的有效营业时间在5个小时左右，上座率平均不超过50%。按照收费5元/小时计算，年收入是66万元，还不计税费。这样下来，经营的第1年完全不可能收回投资，属于负债经营。按照如此速度计算，完全收回成本的周期大约3年。而3年后的情况如何还不得而知。



要命的是，这还是在开业情况下计算的方法。如果没有执照，就不能开业，否则单罚金就让人吃不消。可是办下执照的时间根本不可预测，根据走访几家网吧情况的综合计算，办齐所有三证（工商、文化、公安）花费的时间在8个月左右，而且是从所有开办网吧的条件适宜的情况下开始计算的。也就是说，在买好机器、租好场地、雇好必要员工，一切条件齐备之后，合法的网吧平均还要等8个月才开始营业收入，8个月期间房租、水电、网费都必须要交，只有支出没有收入，更不要说营业之后需要面对的各种检查和要求。比如需要安装网吧场所的安全监控设施，也就是摄像头，虽然没有规定要到哪里去买，但执行单位自然不会让肥水白白流走。疾病流行要消毒，器具集中购买；注意安全要防火，器具集中购买；提供饮食要卫生，器具集中购买……

“总之，出于集中管理，也是为了方便我们网吧业主的目的，很多东西要集中购买。我们不是不理解政府部门的用意，但对于我们这些合法经营的投资者，能不能多提供一些便利条件。我们不需要政府像韩国那样大力投资扶持，但提高办事效率，提倡采购竞争，给我们一个公平的经营环境总是应该的。打击黑网吧的同时，更应该大力扶持合法网吧。否则合法网吧如何能生存呢？”

而种种的管理措施大多数是针对网吧自身的。如果说有什么涉及到了消费者的生存方式，就是对上网年龄和营业时间的限制，但这对于消费者在合法网吧的娱乐却有根本性的影响。首先是改变了网吧内消费者年龄的结构，成年人的消费选择趋向多元化，在网吧的消耗时

间减少，其次是改变了网吧消费时间的分布，主要集中在晚上18点~23点的时间，有效营业时间大大缩短，这都影响着合法网吧的生存状况。消费者处于主动地位，当消费需求得不到充分满足的时候，他们可以选择其他方式。宽带入户是一种选择，去黑网吧也是一种选择。“我选择，我喜欢”，这句话从他们口中说出来天经地义，但对网吧经营者却无比艰难。

选择死亡的方式是简单的，但选择生存的方式却很困难。面对艰难的生存环境，已经踏进了这个领域的合法投资者们只有坚持下去，但愿他们都能够坚持到光明来到的那一天。

三

泰戈尔在《飞鸟集》中借助上帝的口说道：因为爱你们，所以惩罚你们。这无疑也是当前网吧管理情况的写照。政府的管理措施是为了规范这个行业的秩序，但无论是失火之前还是失火之后，政府部门采取的监管措施无疑有着各种各样的漏洞。

清华大学公共管理学院廉政研究中心负责人任建明认为，北京网吧失火事件暴露了职能部门在监管方面的疏漏。政府应该反思自己的工作是否到位，如果结果查明与职能部门的失职有关，有关人员应该负行政责任。但事情到了最后，惩戒的板子满天飞舞，最后都落到营业者的屁股上。具体该由哪个主管部门负什么责任，至少在媒体上没有让普通民众知道。



朝阳区和平里一带曾经是黑网吧非常肆虐的地区，该地区的文化和电信执法人员接受采访时说，他们对网吧管理很为难，因为依照权限，文化和电信部门无法取缔那些一再违规的网吧，因为取缔权在工商部门，可这些网吧经营者并没有违反工商部门的管理规定，工商部门也不好取缔，只能进行处罚。这对违规网吧根本没有威慑力，他们交完罚款后照开不误。



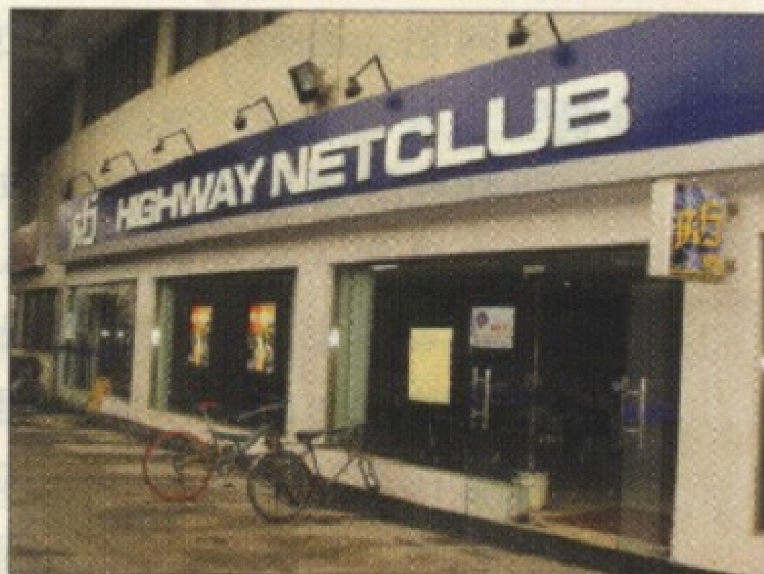
国家行政学院教授袁曙宏说，这种多头管理是传统的行政管理体制，一般一个部门就是一个执法主体，它的弊端在于，每个部门都争取最大的权力，而一有责任就互相推诿，造成执法不到位，甚至执法扰民。目前，北京等地方搞综合执法试点，分经济、城建和文化三个组，统一授权，统一执法，就是为了改变这种状况。

即使在失火之后，文化部在北京成立了专门的网络监察大队，面对北京巨大的面积和众多的违规者，也是困难重重。能在北京租到地皮，平安地开个网吧的业主都在当地有些朋友。“有些时候我们刚扣了执照要搬服务器，说情的电话就打来了。从朋友的表哥到姐姐的老岳父，什么人都有可能遇见。虽然执法依旧要进行，但总是带来了很大的阻力。”



这种困难在哪个执法部门都会遇到，此时就要看执法的人员了。至少记者遇到的执法人员还是很公正地执行了国家规定。但不管是堂而皇之，还是遮遮掩掩，北京黑网吧的存在仍是“地球人都知道”的秘密，监管部门清理整顿、大有斩获的消息也时常见诸报端，为什么黑网吧仍如韭菜一样“春风吹又生”呢？北京市炜衡律师事务所江晓阳律师认为，那是因为很多执法都运动化了，一阵风地来，一阵风地去，只注重短期效果，而没有建立一个长效的机制，从根本上解决问题。

4月12日传来的消息对这种“机制不合理”说也许是个希望的曙光。文化部文化市场司张新建表示，国家将在以后大力支持“网吧”业连锁经营的机制，现有个体网吧将逐步并入几个大的连锁组织中，统一管理，希望大型文化公司和网络公司进入网吧经营管理领域。条件成熟后原则上将不再颁发新的个体网吧经营执照。



此处图片由本刊信息员提供。

个体网吧业主对连锁改造的意见又如何呢？记者在采访中了解到，个体业主对加盟并不积极，毕竟自主经营有更大的灵活性，也能充分利用自身资源。中录时空连锁10万元的加盟费用，对于一些中小城市的网吧来说几乎就是一年的利润。而且全国经营的牌照在各个地方还要具体认证落实，面对地方连锁企业的竞争，加盟哪个组织目前还不好判断。但连锁经营采取的挤压性经营策略对个体网吧来说无路可退，最终还是要选择加入。

这种连锁经营机制对网吧行业的影响如何，目前尚无法预测。因为与其他行业的

连锁经营不同，网吧连锁经营不是有资金就能进入，最重要的是取得文化部颁发的执照。这种执照如同电信行业的通讯业务经营牌照一样，限量发行。国内目前仅有4家取得全国经营资格的企业，分别是中录时空、中青网络文化家园、中国文物信息咨询中心、亚联电信。记者从文化部文化市场司的官员处得知，国家图书馆以及文化部另一家下属公司也将很快获得执照。此外长城宽带、中国网通等没有获得全国牌照的企业则在全国各地申请地方经营牌照。这种先人为认定资格，然后才展开市场竞争的行为是不是真正意义上的市场经济，最终会产生什么效果，目前尚不得而知。从名单上可以看到，这些企业往往与各个国家管理机构有着千丝万缕的联系，但对于网吧行业的营业经验却不多，获得执业资格的理由是什么，到底付出什么代价，都是一个个问号。


此处图片由本刊信息员提供。

人民大学的陈教授认为：网吧连锁经营的一个特点，就是统一服务标准，集中管理，当然，出了问题也直接追究法人代表的责任。对于市场经济下的企业来说，这种机制会使得母企业加强对旗下企业的约束机制，如同麦当劳、肯德基的严格要求。但对于通过非市场手段获得资格的企业来说，更多的是比拼服务之外的东西，比如幕后的背景。当背景足够大的时候，旗下的企业有了充足的保护伞，不合理的服务非但不会受到惩戒，反而会肆无忌惮。这对于其他经营者和整个行业来说，都是非常大的损害。如果看到几年前歌厅、迪厅行业的前车之鉴，以及目前执业资格名单中企业的背景，那么这种担心不是没有道理。

尾声

并不是所有的人都会记得逝去的一切。在这期专题与读者见面之际，25个生灵离开我们也将近1周年。失火网吧的遗址已经被拆除，而更多的人在宽敞明亮、设施优良的网吧里享受着自己的网络人生。尽管网吧内外还发生着各种各样悲欢离合的故事，但令人惆怅的故事总是越来越少。25条生命的代价也许太大了一些，不过如果能带来更好的生存机制和娱乐环境，在天堂的人，应该也会更开心地去享受自己的未来。

我们也许没有见证一个时代的消逝，但是我们看到了一个时代的到来。



五一假期后的欢愉 相片处理技巧大全

■上海 凌懿

刚刚结束的五一假期，你过得如何？在高强度的学习或工作环境中，能有个假期确实是件很惬意的事，虽然SARS肆虐，但一定还会有不少朋友不甘在家的寂寞，外出游玩。节日无疑是欢愉的，以后回忆起来都会感觉生活的快乐与幸福，然而记忆终究会慢慢失色，总需要用一些方法留住它们吧？对，最好的方法我们已经用上了，那就是每一次快门“咔嚓”后留下的相片。

不管使用传统照相机还是时下最流行的数码相机，旅行回来后都可使用一些外接设备将这些相片输入进电脑，并制作成电子相册永久保存，但由于一系列的小问题导致最后输入电脑的效果并不是很如意，这多少让人觉得有些遗憾。实际上只要进行一些简单的操作，对相片作适当的“美容”，完全可以获得更好的效果——而且这个处理过程有一种完全不同于度假时的欢愉哦。

一、数码相片修复专用篇



数码相片成像的色彩、清晰、大小等因素主要取决于相机本身的像素数，200万像素可以达到大约1600×1200的解析度，500万像素可以达到大约2048×1536的解析度。按照一般300dpi的标准来计算，200万像素就可以完美地输出5英寸的相片，300万像素可以完美地输出6英寸的相片。但不管数码相机的像素数如何多，总是不能像传统机械相机所拍摄的相片那么鲜艳与清晰，此外在拍摄人物时出现的红眼现象也是一个常见的问题。那么如何弥补数码相片的这些不足呢？

1.数码相片颜色偏暗的修复

使用数码相机的用户都会遇到一个问题，就是每次所拍摄的数码相片，最后看的时候总觉得相片的整体颜色偏暗。道理其实很简单：数码相机成像不是像胶片相机那样成负像，而是成正像。数码相机的感光材料CCD比胶片的宽容度更低，曝光稍微不足就会成为“黑乎乎”的相片。不过你不用担心，我们只需在Photoshop里对相片进行适当调整，就能使数码相片焕然一新。不妨来看一个实例：

（1）启动Photoshop（此法适用于任何Photoshop版本），打开你所需要修改的数码相片（图1），这张图明显偏暗，而且色彩显得比较低沉，不够鲜艳。



图1

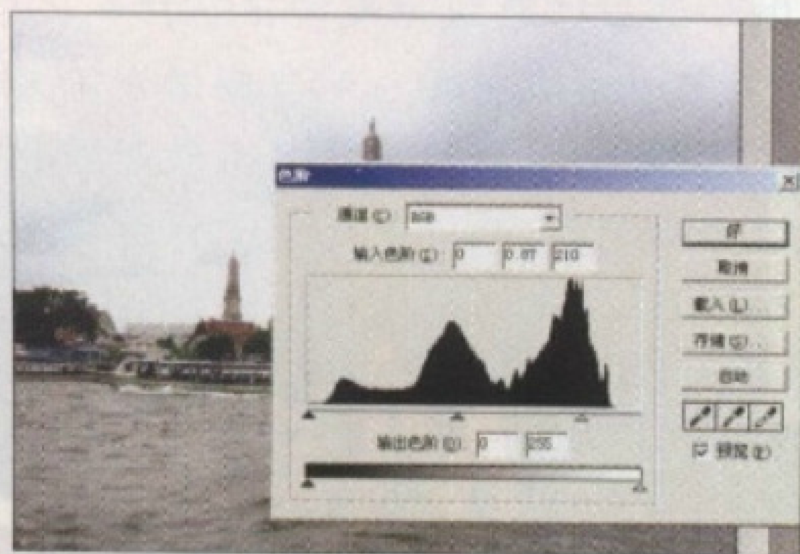
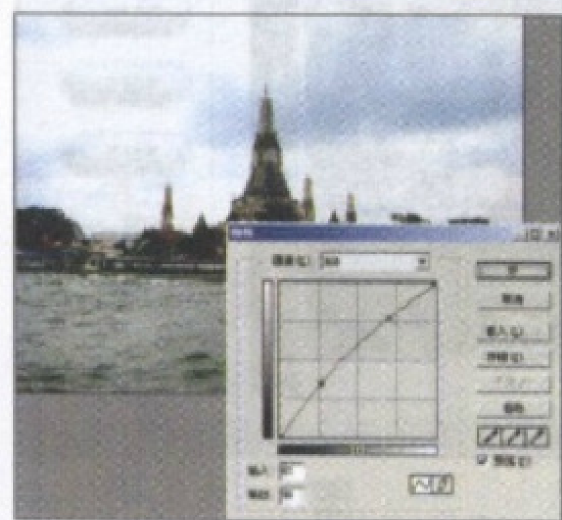
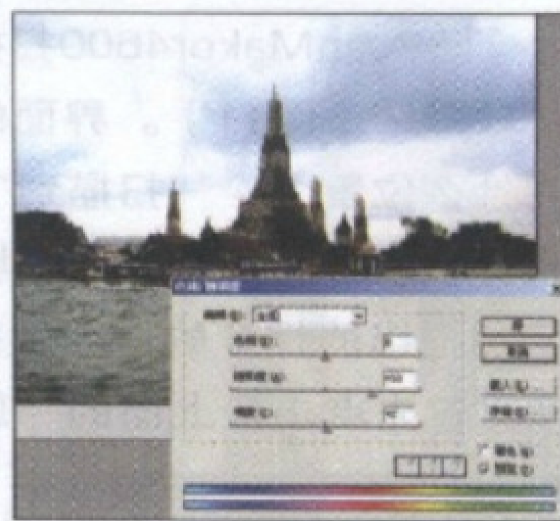


图2

（2）首先我们先对图像进行色阶的调整。由于相片现在整体色调比较灰暗，所以我们通过对整个色阶的调整来将相片的一些灰暗去掉，并将相片的亮度适当提高，这样也是为了下一步的修复打基础。依次打开菜单“图像”→“调整”→“色阶”（快捷键为Ctrl+L），会跳出色阶调节面板（图2）。仔细观看面板中山波形的一块，下面从左到右分别有3个小三角块。左边第1个全黑的小三角是控制整个图像暗色调的，中间灰色的小三角控制整个图像中间亮度，最右边的空心小三角则是控制整个图像的亮度。移动右边的空心小三角，慢慢往左，这时整个图像开始发亮，但是你会发现整张相片丢失了中间的过渡亮度，于是可再将中间灰色的小三角往右慢慢移动到合适的位置。

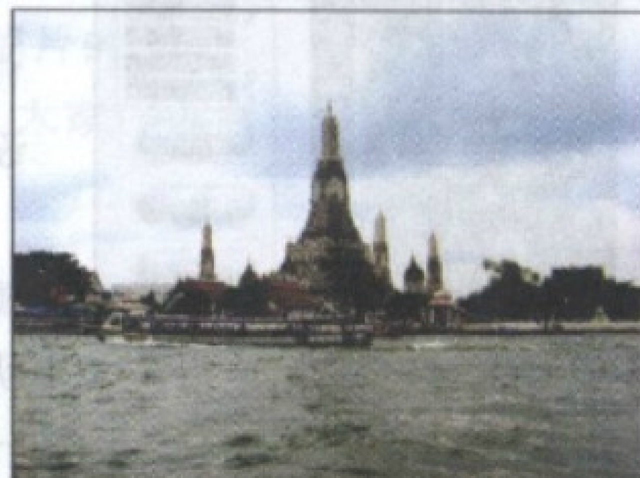
（3）接着我们将调整图像的色彩。依次打开菜单“图像”→“调整”→“色相和饱和度”（快捷键为Ctrl+U），会跳出亮度/对比度对话框，移动饱和度显示条下的小三角往右，这时图像的颜色变得鲜艳起来，随后再适当调整一下明度，刚才漫天乌云的相片一下子变得阳光明媚了（图3）。


图3


图4

（4）最后再打开菜单“图像”→“调整”→“曲线”（快捷键为Ctrl+M），如图所示，通过拖动曲线的位置，调整图像最后的亮度（图4）。

可见一张数码相片就只需简单几步就修复好了（图5）。


图5

2.数码相片“红眼”问题的修复

在使用数码相机拍照的时候，特别是那些刚使用数码相机的朋友们，往往会出现所拍摄出来的人物眼睛是红色的，好象得了“红眼病”，这种效果实在是大煞风景啊。不用担心，因为我们手里有Photoshop这个软件，它可以使“红眼病”彻底杜绝。


图6

（1）启动Photoshop（此法适用于任何Photoshop版本），打开所需要修复的数码相片（图6），这幅图片是笔者从一个数码相机教学片中截下来的。仔细观察可以发觉整张相片的效果都很好，唯一的遗憾就是相片中的女孩在拍摄的时候把眼睛“拍红了”，现在我们就针对红眼部分进行调整。


图7

（2）用放大工具将相片上女孩的眼睛部分放大（图7）。使用椭圆工具将女孩的左眼选取，再按Shift键将女孩的右眼也选取出来。执行“图像”→“调整”→“去色”（快捷键为Shift+Ctrl+u）。现在我们可以看到女孩的眼睛变成黑色了（图8）。


图8


图9

（3）由于这是个欧洲女孩，所以还需再给她的眼睛上点颜色，这样才会显得更真实。依次选择菜单“图像”→“调整”→“色相/饱和度”（快捷键为Ctrl+U）。勾选下面的“着色”复选框，并将色相调整为236、饱和度为18、明度为+10（图9）。

（4）按“Ctrl+D”取消选区，这样我们就看到一个蓝眼金发的小女孩了（图10）。


图10

二、扫描相片处理专用篇



上面讲了数码相片的一些专用处理方法，接下来讲一下用普通照相机拍摄的相片在冲印出来后使用扫描仪输入电脑的一些技巧。随着科技的发展，扫描仪已经进入大多数普通家庭，而不再是专业图像处理者的专用品了。但普通家庭在使用扫描仪时都会遇见扫描出的相片具有网线，另外还普遍存在扫描质量不高的问题，很多用户面对这些情况都无可奈何，只能面对自己费尽功夫拍出的照片徒自叹气。其实只要你会一些简单的软件设置及处理操作，这些问题都能得到妥善的解决。

1.扫描软件的使用

其实在购买任何一款扫描仪时，都会得到随机附送的一个扫描软件，而这个软件本身就带有调整网线、亮度、饱和度等一些功能。笔者手上正好有一台Microtek公司的ScanMaker4600扫描仪。现在就为大家介绍一下如何使用去网线、调节亮度、饱和度等功能，使扫描出的图片达到尽可能完美的效果。

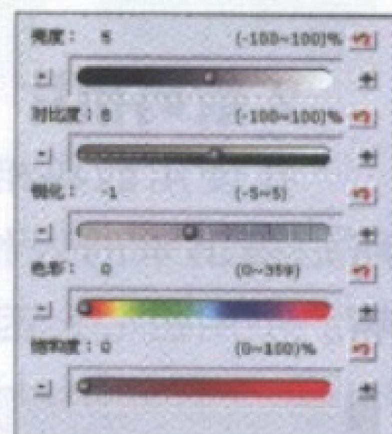
随ScanMaker4600扫描仪附带的是名为“ScanWizard 5”的扫描软件，其扫描界面比较简洁（图11）。界面的左上是“预览”按钮（可以按此按钮预览所需要扫描的相片在什么位置）、“扫描到”按钮（按这个按钮可以将扫描后的图片存储到计算机的相应文件夹内），左下面一大块就是留下来待扫描的空间。在右边有一排按钮条，用于控制所扫描出的相片的最后效果。


图11

首先点击最上面的“原稿”按钮，会出现相片、文档、图形、印刷材料、胶片5个选项，选择“相片”（图12）。同上点击“扫描类型”按钮，在真彩色、web色彩、灰阶、黑白二色4个选项中选择“真彩色”；点击“输出比例”按钮，在50%、75%、100%、150%、200%这5个选项中选择“100%”。这些设置是保证照片经扫描后得到最佳质量的前提。


图12

最后点击“调整”按钮，会跳出一个对话框（图13），其中的设置很关键，将决定最终扫描出的相片效果的好坏。根据左边预览图中所显示的相片效果调整相应的亮度和饱和度，同时将锐化往左边移动一格，也就是“-1”，这就是对相片进行的去网线功能。各项参数都设置好之后，按“扫描到”按钮就能得到一张较完美的电子相片。


图13

2.相片的去网线法

尽管扫描软件可以去网线，但往往其效果并不十分理想，特别是专门用毛面洗出来的相片，网线依然存在，下面就介绍一下如何使用Photoshop彻底消除网线，并同时使照片获取“艺术化”的效果。

（1）启动Photoshop（此法适用于任何Photoshop版本），打开所需要修改的数码相片，可以看到这张相片网线非常明显（图14）。


图14


图15

（2）依次选择菜单“滤镜”→“杂色”→“去斑”，执行去斑指令。再选择“滤镜”→“锐化”→“USM锐化”，将数量调为100%，半径设成4.6像素，阈值设为21色阶（图15）。

（3）执行命令“滤镜”→“模糊”→“高斯模糊”，设置中注意半径最大不能超过1个像素，这里为0.4像素（图16）。


图16


图17

（4）执行命令“图像”→“调整”→“亮度/对比度”，将亮度设为6，对比度设为12（图17）。

（5）重复第2步，USM锐化设置分别为：79%、2.5像素和21色阶；重复第3步，半径

充分发挥扫描仪性能，扫描精彩图片

一般来讲，扫描仪驱动默认设置都比较保守，扫描仪很难发挥其应有的性能，如果能正确设置，也许可让手头的老扫描仪焕发青春。其实这并不难做到，由于透扫/底片扫描用得较少，这里仅以平板扫描为例进行说明。

首先应获得扫描仪的最新驱动程序，安装盘附带的驱动一般都不是最新的，厂商一般都会在其主页上公布相关平台的驱动，最新的驱动可保证最好的硬件兼容性和性能。安装好驱动，连接好硬件后需要对扫描仪作进一步调整。通常的方法是挑一张色彩丰富、层次鲜明的图片进行扫描，反复调整各项参数，直到获得相对满意的效果为止。一般来讲调整内容主要包括以下几个方面：

1.亮度。亮度太高会损失相片高光处细节，太低则会使暗部失去应有层次。

2.对比度。对比度太大尤其容易使人物面部皮肤缺乏过渡，太小则容易使相片变“朦胧”，缺乏层次。

3.锐化。锐化过度会使图像失真变“硬”，产生明显的后期加工痕迹。

4.颜色。一些扫描仪提供颜色调节，具体方法各异，有三原色单独调节也有连续色域调节，以可准确还原相片色调为准。

5.饱和度。饱和度太高容易使颜色过于鲜艳，产生不真实的感觉。

扫描完图片后还可使用Photoshop进行调整，但如果扫描仪本身没有调整好，扫描过程中容易丢失很多细节，后期调整的余地非常小。至于扫描精度，因为普通数码冲印或图片打印精度也就300dpi，600dpi基本可获得足够满意的效果。如果仅为了网络传送，96dpi就可达到显示器分辨率，相对于亮度、对比度、饱和度等调节来说，分辨率对扫描视觉效果的影响不大。

设为0.2；重复第4步，将亮度设为3，对比度设为6。

最后就得到了一张带有“艺术化”效果并且去除了网线的图片（图18）。


图18

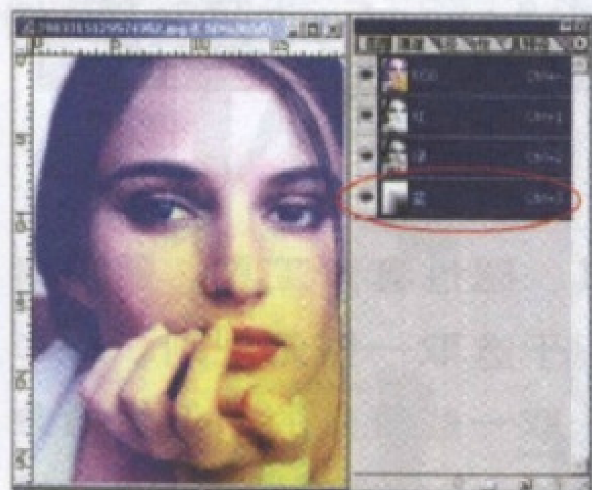
三、综合修饰技巧



1.修复色彩被严重损坏的相片

不管用数码相机还是用普通相机拍照，都会遇见相片严重偏色的情况，如把相片扔了十分可惜，可要是不扔留着又觉得别扭，现在这个问题可以用Photoshop解决。来看一个实例：

（1）启动Photoshop，打开被严重损坏的照片。我们先对这张图片的通道进行分析，通过菜单“窗口”→“通道”打开通道面板，大家仔细看一下会发觉被损坏的是蓝色通道（图19）。


图19

（2）现在需要从其他两个通道内复制图像进入蓝色通道内，这样才能修复相片。可是将哪个通道的图像复制进蓝通道呢？先单独分别去点红色通道与绿色通道，会发觉绿色通道内的图像层次比红色通道的要清晰，而从画面颜色来看，目前图片的颜色明显红色偏多，如果再复制红色通道的图像到蓝色通道内，那图像的颜色会更红。所以我们就复制绿色通道的图像到蓝色通道内。点中绿色通道，按Ctrl+A全选图像，再按Ctrl+C复制图像，然后点中蓝色通道，按Ctrl+V复制进去。好了，现在3个通道里都有图像了（图20）。如果你的相片没有通道损坏，但某种颜色过于偏重，也可使用类似方法。

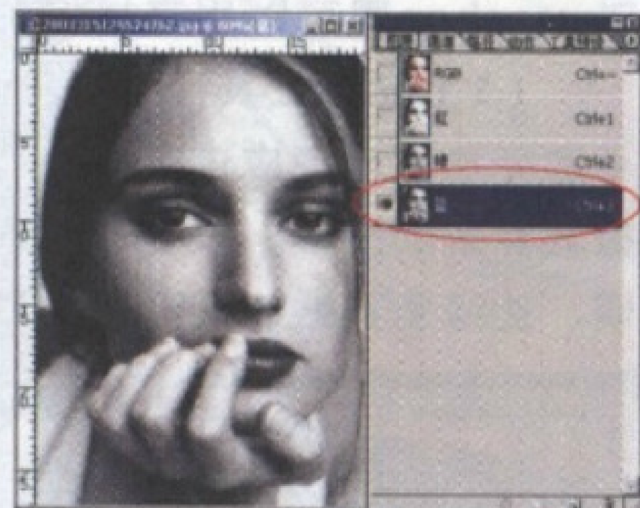
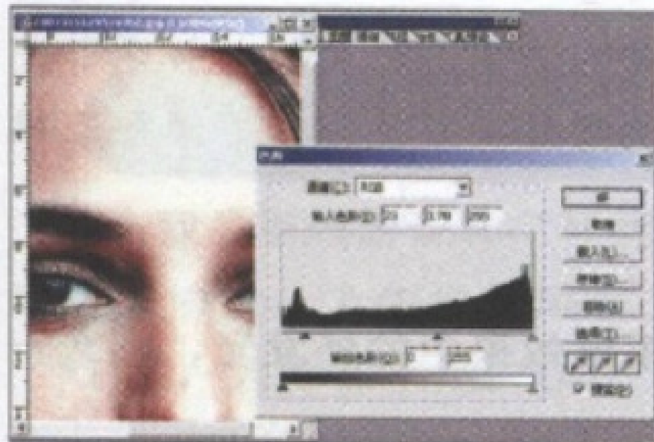

图20


图21

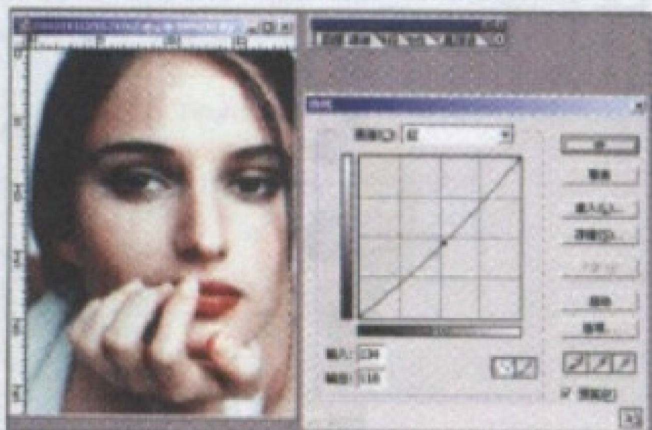
（3）点击最上方的RGB通道显示图像色彩，现在开始正式的修复工作。选择菜单“图像”→“调整”→“通道混合器”。在输出通道里选择绿色通道，因为我们前面是将绿色通道的图像复制到蓝色通道内，所以现在必须调整绿色通道，将颜色调到更自然的程度。具体参数为4、102、-2（图21）。

（4）选择菜单“图像”→“调整”→“色相/饱和度”。调整饱和度与色相，千万要注意人物脸部的颜色不要过度。这里的具体参数为6、11、0（图22）。

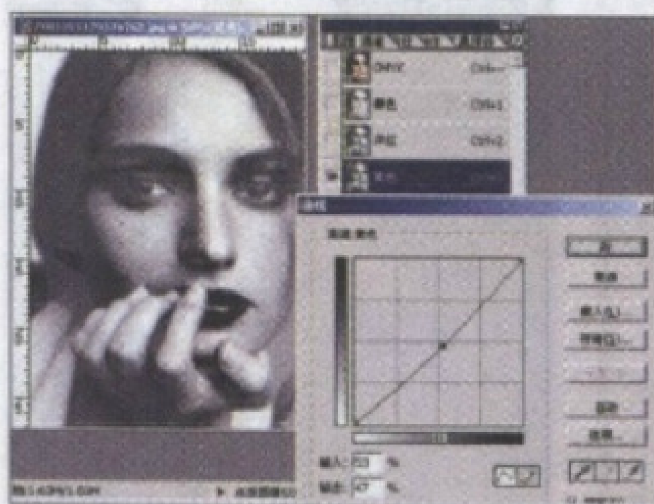

图22

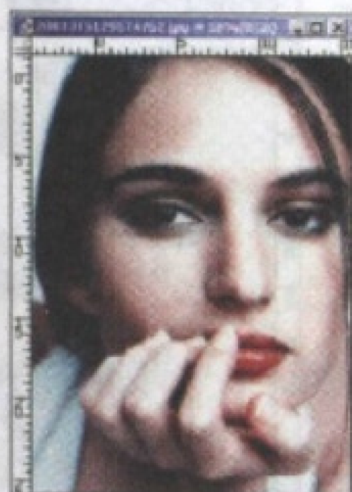

图23

（5）选择菜单“图像”→“调整”→“色阶”。这个步骤主要是使图像的明暗度更清晰，因为经过前几步的调整后，暗部会有损失。具体参数为28、0.78、255（图23）。


图24

（6）这时我们发现整个图像有点偏红，没关系，再选择菜单“图像”→“调整”→“曲线”。通道里选择红色通道，调整曲线位置（图24）。


图25


图26

（7）现在发现整个图像有点发黄，但显然通道中并没有黄色。先将图像转成CMYK模式，这样就可看到黄色通道了。选择菜单“图像”→“模式”→“CMYK颜色”，点击黄色通道，并再次选择菜单“图像”→“调整”→“曲线”，适当调整曲线（图25）。

如此多次观察图片并使用上述方法进行微调，最后让我们看看整体效果吧（图26）。


图27

2.相片人物抠像技巧

我们经常会遇见这样的情况：在拍摄时觉得人物的背景很不错，但拍摄下来后，回家再仔细观察就觉得并不是很耐看……不过现在不需要担心这个问题了，因为我们有电脑啊，可以马上将所拍相片变成你喜欢的、甚至能贴在网络上展示个人风采的图片。

好了，还是打开Photoshop这个强大的图像处理软件，来对图像进行奇妙的处理吧。首先让我们对下面的这张相片稍作分析（图27），显然现在我们对相片的背景很不满意，但相片中的人物却是依然需要的，所以这时就必须在Photoshop中将人像“抠出来”，并给人像加一个完美的背景。

Photoshop里有很多工具可以用来进行抠像，每个工具都有各自的特点，如果你用错了工具，那么不但达不到完美的抠像结果，反而会浪费更多时间。所以在进行抠像之前，先简单介绍一下Photoshop里可以用来抠像的工具（图28）：

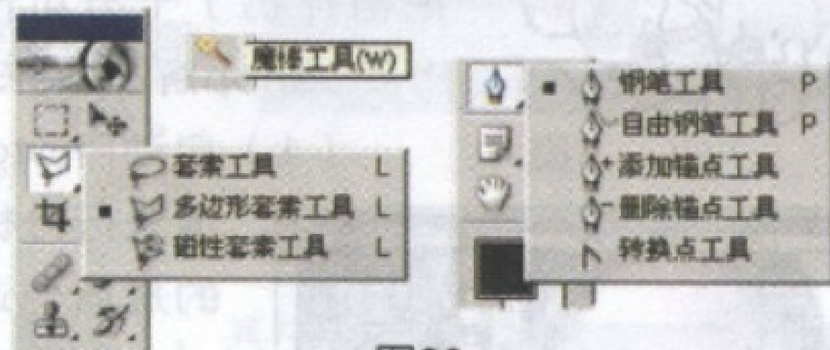


图28

（1）套索工具：位于Photoshop工具条内，一共分为3种：套索工具、多边形套索工具、磁性套索工具。最前者从实际功能来说应该被称为“手工套索工具”，该工具以自由手绘的方式进行选择，一般用于选取一些无规则、外形极其复杂的图形；多边形套索工具可以自由的手控方式进行多边形不规则选择，一般用于选取一些复杂的、但棱角分明、边缘呈直线的图形；磁性套索工具可选择外形极不规则的图形，所选图形与背景的反差越大，选取的精确度就越高。该工具既有套索工具的使用方便，又有路径选择的精确度。


图29

（2）魔术棒工具：它的选择范围极其广泛，是属于灵活型的选择工具。当在图像或某个单独的层上单击某个点时，与它颜色相同或相近的点将会被一同选中。

（3）钢笔工具：Photoshop所有工具中一个比较重要的抠像工具。很多图像都是通过钢笔工具进行抠像的。但钢笔工具最大的缺点就是对毛发的抠像不够精确，所以用钢笔工具抠出来的人物，毛发都显得比较生硬，不够自然。

（4）Extract（抽出）是Photoshop从v5.5版本开始专为“抠像”而设计的一个新功能，在最新的Photoshop 7.0中它被放置于滤镜菜单中，快捷键为Alt+Ctrl+X。下面就详细介绍一下如何用抽出功能进行抠像。


图30

A.选择菜单“滤镜”→“抽出”，选择边缘高光器工具（即工具列的第1个图标），并在右边工具选项中选择不同的画笔大小，在人物边缘仔细地将人物勾勒出来（图29）。在勾勒人物时要特别耐心，一但发现勾勒错误就用橡皮擦工具恢复，在特别细小的地方可使用1个像素的画笔勾勒。

B.然后使用填充工具将需要勾勒的部分填上颜色（图30）。

C.按预览按钮，这时就显示出了勾勒的图像（图31）。


图31

D.选择“预览”里的黑色杂边，使用清除工具将人像的边缘进行清除，并调节左边画笔的大小来清除不同的部分。如果清除了不该清除的部分，可使用边缘修复工具进行修复（图32）。

E.“确定”后，即得到一个完整的抠像效果（图33）。

F.最后我们再为相片配上自己喜欢的背景，并加上图层效果中的外发光，那么一个完整的相片就出来了（图34）。


图32

当然了，除以上的抠像工具外，在Photoshop中还可以运用通道、图层效果等来完成抠像操作，Mask Pro滤镜也是不错的选择，此外除了Photoshop，还有其他一些用于专门抠像的工具，有机会再给大家作详细介绍吧。


图33


图34

结语：专业的图片处理过程是相当复杂的，但如果只是对相片做一些修复和简单的处理，你完全可以亲手为之。那么，还等什么呢？开启你的电脑，体会一下当“相片美容师”的感觉吧。

"网管"日记

Windows XP家庭网络配置

■重庆 江上烟波

2001年微软推出了WinXP，那时正在读高三，一颗红心准备高考。虽然处于生死存亡的关键时刻，但终究没有经受住诱惑，背叛了Win2000，将佳评如潮的WinXP英文专业版安装到了爱机上。界面是漂亮，功能不能说不强大，但我柔弱的爱机却无法承受如此庞大、臃肿的系统，我选择了放弃，重新回到了熟悉的Win2000的怀抱。很长一段时间，一直谴责自己的冲动和跟风。今年家里新购了一台P4电脑，安装WinXP就水到渠成了。最近又新安装了ADSL宽带，也就萌生了将家里3台电脑组成一个局域网共享宽带的冲动，经过一个星期的苦苦钻研，发现收获不小，不敢独享，现特录如下。

2003年4月7日 星期一 宽带冲浪

在我的百般游说和"死缠烂打"的攻势下，老爸终于跟我签订了安装ADSL宽带暂行协议。上午电信局的工程师过来了，他熟练设置好硬件后就直接开机。"XP呀，为什么不用2000？"工程师随口说道。"为什么不用XP？！"我心里想。进入WinXP后，工程师将一个软盘插进软驱，启动里面的EnterNet 300安装程序。我问："这是要安装什么？"他说："拨号程序！""WinXP不是自带了拨号程序吗？"我疑惑地问，因为我早就在网上看到过这样的文章。他坚持道："随便哪种系统，装ADSL都必须安装拨号程序！"我更加疑惑，不过不便争论，就此打住。工程师操作一番后，可以上网了，于是操作权也就正式转移给我了。带着刚才的疑惑，我上网探究了一番，结果证实WinXP的确无需安装第三方宽带连接程序。下面就给各位演示一番。

单击"开始"→"程序"→"附件"→"通讯"→"新建连接向导"菜单项，在出现的对话框中单击"下一步"（图1）；点选"连接到Internet"，单击"下一步"；点选"手动设置我的连接"，单击"下一步"；点选"用要求用户名和密码的宽带连接来连接"，然后单击"下一步"（如果你用的是网通的小区宽带，则选择"用一直在线的宽带连接来连接"）；接着填入你的连接名称，如

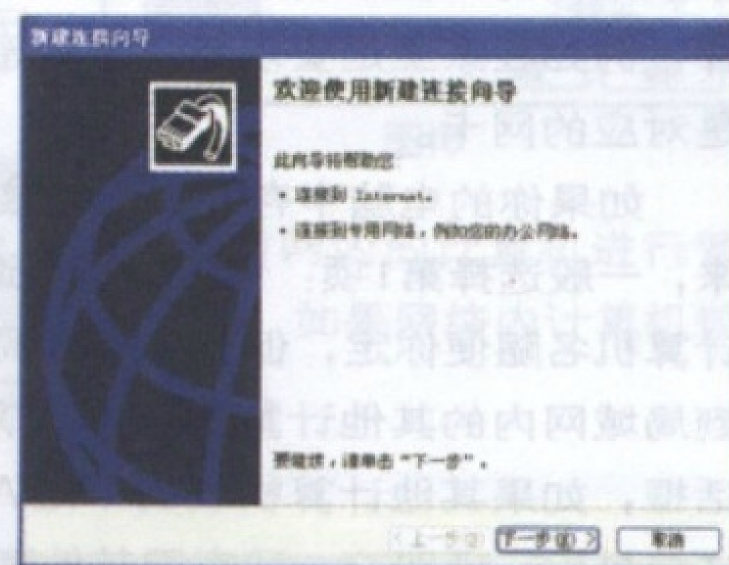


图1

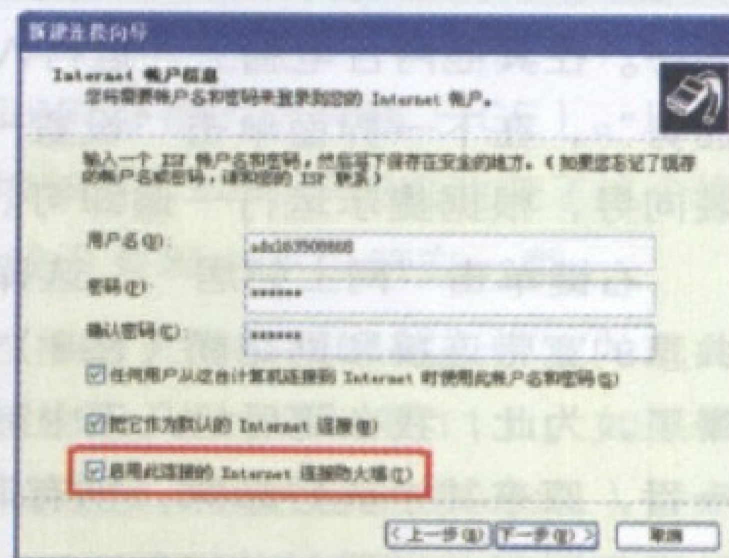
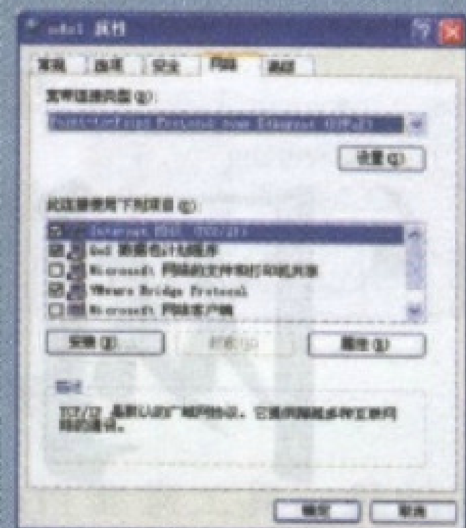


图2


图3

ADSL，然后填入电信局提供的用户名和密码，下面有3个复选框，前面两个就不用说了，第3个是“启用此连接的Internet连接防火墙”（图2），这是什么意思？呵呵，它说明WinXP自带了防火墙程序，先不管它，选上再说。最后在“下一步”单击“完成”即可。此时选择“开始”→“连接到”→“ADSL”，立刻弹出拨号窗口，果然是不需要另外安装拨号程序嘛（图3）。

PPPoE（Point-to-Point Protocol over Ethernet，以太网上的点对点协议）



用过ADSL的朋友都知道，在Win9X/2000下建立ADSL拨号连接时需要安装Winpoet2.51、EnterNet 300等软件，而在WinXP下就不用。为什么会这样呢？这是因为ADSL宽带连接需要PPPoE支持，而WinXP本身具有使用PPPoE创建网络连接的能力（右图）。使用PPPoE和宽带调制解调器，局域网用户可以获得需要进行单独身份验证的高速数据网络访问。通过组合以太网和PPP（Point-to-Point Protocol，点对点协议），PPPoE提供了为每个用户创建单独的远程服务器连接的有效方法。这样Internet服务提供商就可以基于每个用户来管理服务的访问、记账和选择，而不是基于每个站点。

2003年4月8日 星期二 家庭共享上网

昨天被宽带上网的速度弄得忘乎所以，而看着老爸要么用他那台老爷级笔记本电脑，要不就是用我搁在一边的旧电脑，心中不禁顿生“怜悯”之意，为什么不让它们一起上网呢？说干就干。弄两块网卡，一个HUB（集线器），做几根网线，先把3台电脑连成局域网。将连接Modem的网线直接插入HUB的Uplink接口，其他3台电脑的网卡都和HUB相连，这样它们中的任何一台都可以拨号，都可做服务器（图4）。

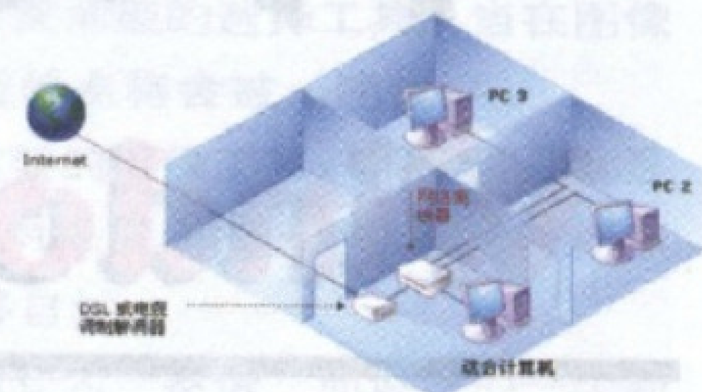
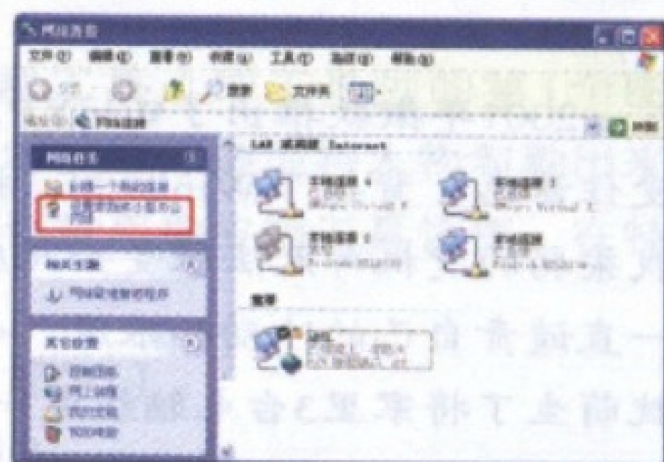
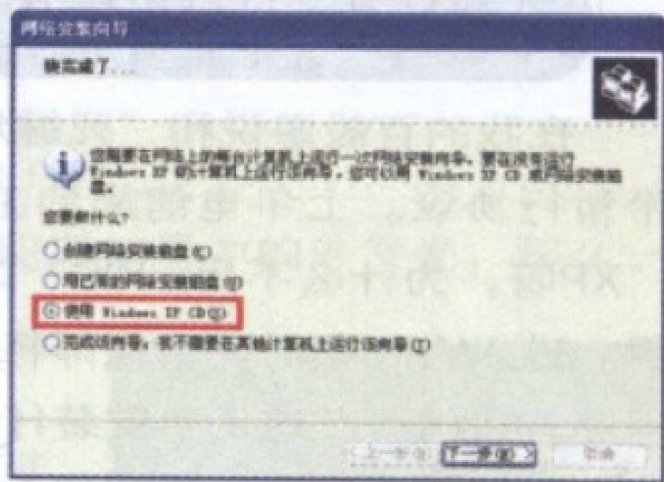


图4

当然是用新购的P4电脑做服务器，并且我也想试试WinXP的网络功能。早就听说WinXP有个设置家庭网络的向导，进去看看。右键单击“网上邻居”，点选“属性”，进入“网络连接”窗口（图5）。左边网络任务栏中有一项为“设置家庭或小型办公室网络”，单击后弹出“网络安装向导”对话框，上面说能帮我设置网络并可共享Internet连接、设置防火墙以及共享——太好了，我要的就是这些！接下来按照向导一步步操作，注意在“选择连接方法”对话框中需要根据实际情况选择，例如我家里是要求用户名和密码的ADSL宽带，则必须选择该宽带连接，而不是对应的网卡。


图5

如果你的电脑中存在多个连接，在下一步中，向导将提示你将这些连接桥接起来，一般选择第1项：代我决定合适的连接。接下来两步就是计算机名和工作组名，计算机名随便你定，但工作组名局域网内一定要统一，要不“网上邻居”中就看不到局域网内的其他计算机。好，确认所填信息，稍等片刻，就会弹出图6所示的对话框，如果其他计算机装的不是WinXP，那么请点选前面3项中任意一项，反之则选择最后一项即可。我家里其他两台电脑都没有装WinXP，由于手里有WinXP的安装光盘，就简单选择了第3项“使用WinXP CD”。最后再“下一步”单击“完成”即可。在其他两台电脑上，运行WinXP的安装光盘，在欢迎界面中单击“执行其他任务”，在下一界面单击“设置一个家庭或小型网络”（图7），便会运行网络安装向导，根据提示运行一遍即可。

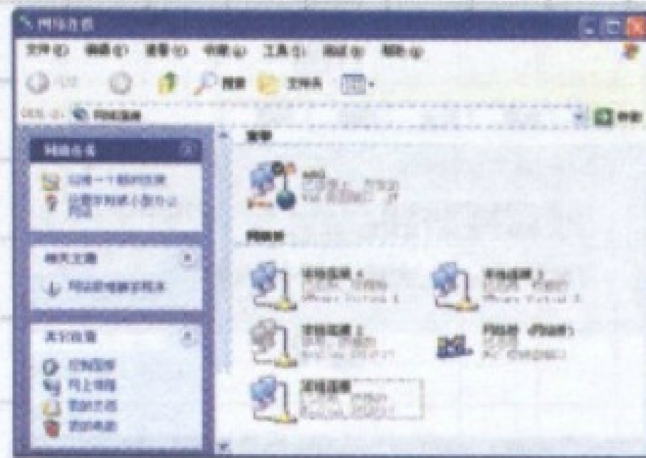

图6

右键单击“网上邻居”，选择“属性”，进入“网络连接”窗口，便可以看到共享的宽带连接和网络桥（图8）。是不是被弄得满腹狐疑？不用说，我都有点头晕了，为此，我在随后的几天中针对整个过程的重要技术点进行深入分析，探讨了一番，原来其中奥妙颇深，别有洞天哦。

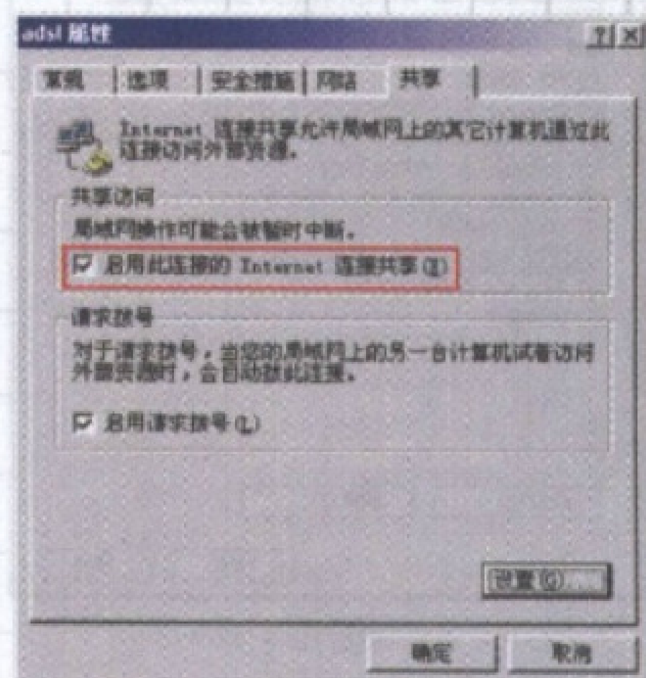
图7

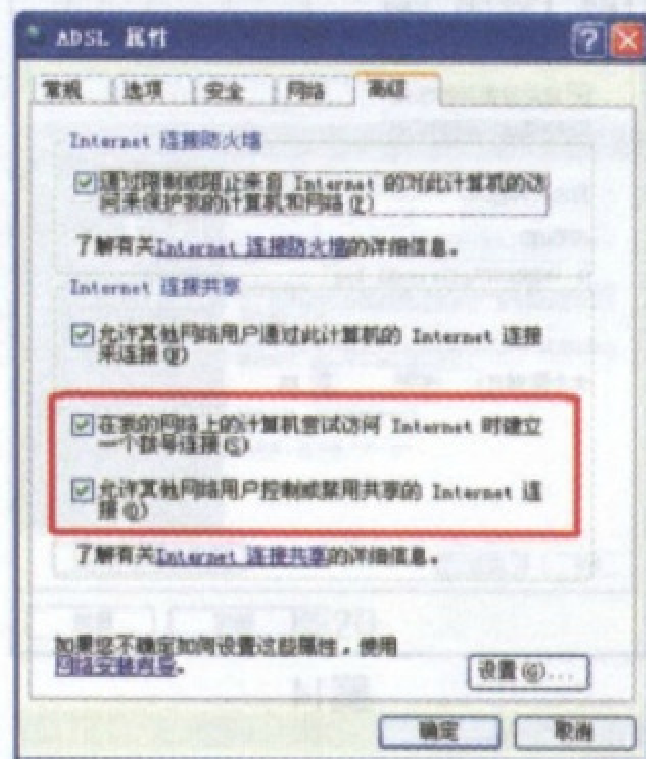
2003年4月9日 星期三 Internet连接共享

虽然昨天让3台电脑都上网了，但其中的道理还没有弄明白，带着诸多疑问，我今天得深入研究一下WinXP中的Internet连接共享，以前，要让几台电脑共享上网，就得在其中的服务器上安装Wingate或Sygate等代理软件，现在WinXP自带了ICS功能，当然可以不用装第三方软件啦。


图8

有人会说，这并不稀奇！Win2000就附带了ICS功能，并且提供DHCP分配程序以实现自动寻址和DNS代理（图9）。经过我的试验，发现WinXP的ICS在此基础进行很大程度的改善，运行ICS的系统会向局域网内广播该服务状态的信息，包括连接状态、正常运行时间以及统计信息。当该服务的状态发生变化时（如连接或断开连接），ICS也会进行广播。反过来客户端则可使用即插即用技术执行多种与ICS相对的操作。这些操作包括：可连接或断开ICS、列出网址解析端口映射、创建或修改端口映射。这样客户端和ICS端就形成了一个整体，更加方便了用户的使用。我们可通过具体操作设置以上服务，在"网络连接"窗口，右键单击共享的连接，选择"属性"，在弹出来的对话框中点选"高级"选项卡（图10）。把"在我的网络上的计算机尝试访问Internet时建立一个拨号连接"项"√"选后，即使主机没有拨号，只要其他两台电脑进行访问网页等上网操作，就会在主机上自动拨号。呵呵，是不是很酷？当然前提是主机必须处于开机状态。


图9


图10

不足的是，WinXP自带的ICS功能只支持较少数量的小型局域网。并且几乎不能对网内的计算机进行管理，只能进行"启用"或"禁止"等简单的管理。如果网络内计算机较多或需要复杂的管理，还是应该采用第三方软件。

网络桥接

桥接是WinXP中的新功能。在家庭或小型办公室建成局域网后，你可能会发现台式机一般用双绞线连接，而笔记本电脑因为经常移动，可能会用无线。这时麻烦就出来了，按理，要把这两个网络连在一起，则需要配置两个子网，用路由器把它们连起来。很显然需要额外的开支，还需要复杂的配置。有人说，用硬件桥接，不错，是可以。但硬件桥还得买，为了一个小网络买一个硬件桥划不来。不过现在，WinXP自带的网桥使得其自身可充当这些不同网络之间的桥梁。

如果在WinXP中添加了多个网络连接，并且使用前面介绍的"网络安装向导"配置该网络，网桥会自动地为你桥接网络。让不同网络之间顺利通信。当然，你也可手动桥接网络（插图1）。选择至少两个没有被Internet连接共享（ICS）或Internet连接防火墙（ICF）使用的网络连接，然后单击右键，在快捷菜单中点选"桥接"（插图2），其他连接要加入这个网桥，只须右键单击该连接，点选"添加到桥"（插图3）。

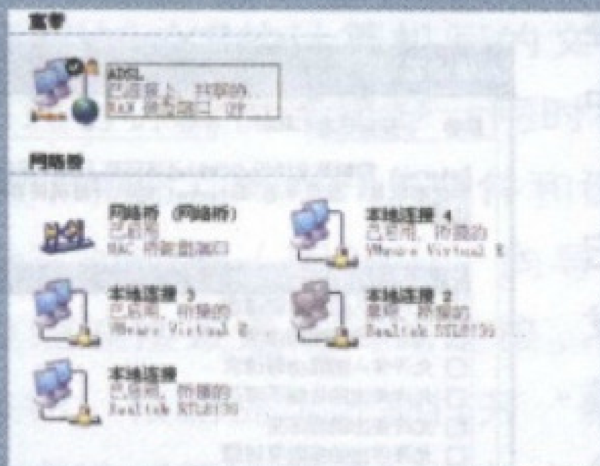

插图1


插图2


插图3

2003年4月10日 星期四 Internet连接防火墙

昨天总算把ICS弄明白了，不过，在组建家庭网络的过程中，还有一项技术引起了我的注意，那就是WinXP自带的防火墙（ICF）。以前Windows系统中都要安装第三方防火墙软件，WinXP彻底改变了这个境况，自带了一个，这么新奇的东西，我没有理由不去研究一番。

4月7日的"新建连接向导"运行到图2时，出现了一个"启用此连接的Internet连接防火墙"复选框，"√"选此项，则在建立的共享连接上将启用防火墙功能。启用防火墙功能的Internet连接上会出现一把小锁（图11）。如果在建立连接的过程中没有启用防火墙功能，可以通过右键单击与Internet直接连接的网络连接（我这里就是ADSL），点选"属性"，在弹出对话框的"高级"选项卡中"√"选"通过限制或阻止来自Internet的对此计算机的访问来保护我的计算机和网络"项来启用（图12）。

宽带

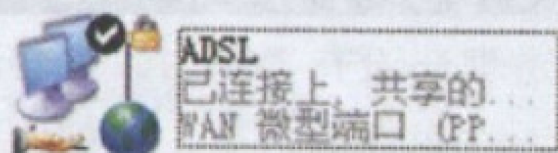


图11

防火墙是启用了，是不是应该对其进行一些自定义的设置呢？经过我的反复试验，发现WinXP自带的ICF是状态防火墙，它可监视通过其路径的所有通信，并且检查所处理的每个消息的源和目标地址。为了防止来自Internet上未经请求的通信进入内部网络，ICF保留了所有源自ICF内部局域网的计算机对外的通信表。在单独的计算机中，ICF将跟踪源自该计算机的通信。与ICS一起使用时，ICF将跟踪所有源自ICF/ICS计算机的通信和所有源自内部网络计算机的通信。所有Internet传入内部网络的通信都会针对于该表中的各项进行比较。只有当表中有匹配项时（这说明通信交换是从计算机或内部网络开始的），才允许将Internet上的通信传送给内部网络中的计算机。也就是说，如果不是内部网络首先发出的请求，一切Internet上企图访问该内部网络计算机的请求都会被ICF无情地拒绝。

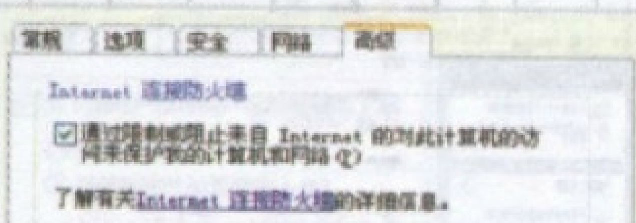


图12

难道就没有一点商量的余地吗？还是有的。单击图10右下角的“设置”按钮，将弹出“高级设置”对话框，在此对话框中可对防火墙的功能进行一些自定义设置。如果网络内部建有Web服务器，当然就得允许Internet上的用户来访问。这时可点选“服务”选项卡，“√”选“Web服务器（HTTP）”项（图13），在弹出来的“服务设置”对话框中输入提供Web服务的内部网IP地址。这样外部Internet的用户访问内部网中的网站时，ICF就不再拒绝了。还有很多其他服务，如果需要开启，只需“√”选即可，即使列表中没有的服务，也可以自己添加。

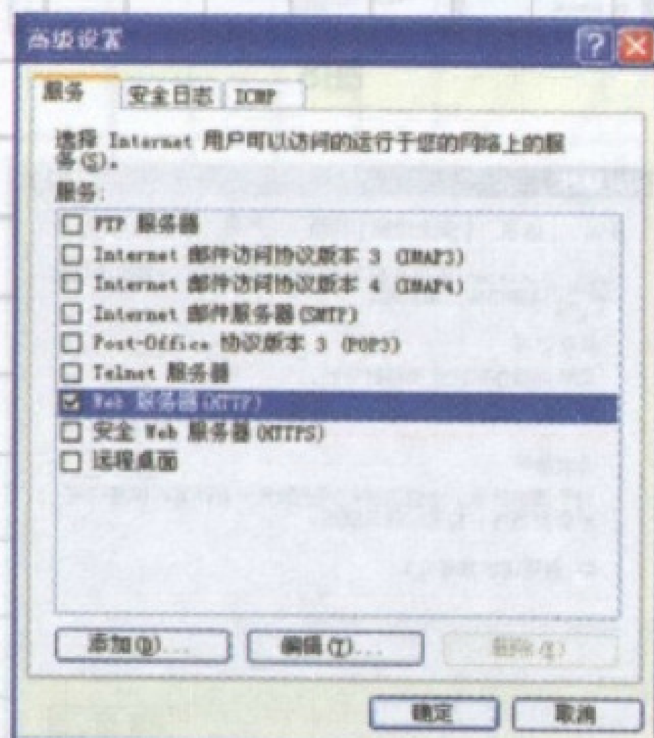


图13

如果你要把所有未经授权试图访问你内部网络的行为（如黑客攻击）记录下来，则可以单击“安全日志”选项卡（图14），“√”选“记录被丢弃的包”，当然你如果要将任何访问都记录下来，那么你还得“√”选“记录成功的连接”，这样不管出了什么问题，都可调出日志诊断。另外还可设置日志文件的大小及存放的位置。

还有一个选项卡“ICMP”，它又是什么呢？它是基于TCP/IP的网际消息协议，它主要设置Internet上的用户访问我们自己的内部网络后返回的信息。例如Internet网上用户ping我的计算机时，如果我希望它能回复一个连通的答复时，则就需要“√”选“ICMP”选项卡中的“允许传入的回显请求”（图15）。

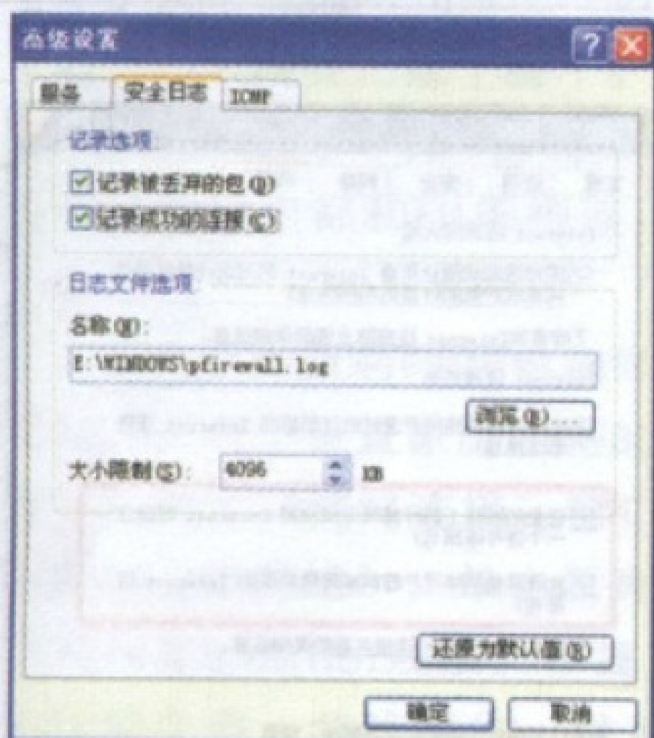


图14

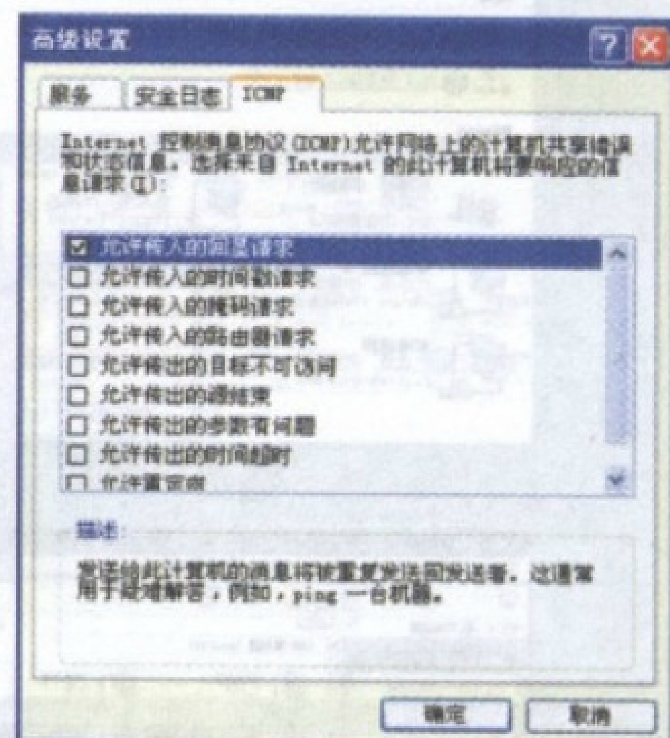


图15

上面讲述的ICF的全部功能，大家或许已经看出它的弊端了。首先，ICF是一种状态防火墙，不会向你发送活动通知，而是静态地阻止未经请求的通信。其次，它不能控制网内计算机访问Internet，无条件允许一切。再次，在ICS的基础上启用ICF，会妨碍网内计算机之间的通信。总之，如果是单机用动态IP上网，个人觉得启用ICF即可。如果是局域网共享上网或用固定IP上网的用户，最好采用专业防火墙软件。

2003年4月11日 星期五 远程桌面

经过前几天的探讨，WinXP的基本网络功能就弄清楚了。不过WinXP的新鲜网络功能可不只这些，别的不说，远程桌面、远程协作这两个名字是不是特熟悉？自打WinXP出世以来，我就一直听人说起它们俩。远程协助向导式操作比较简单，老早就了解，那今天我就来见识一下远程桌面的功能到底是怎生了得。

远程桌面的实际含义其实就是远程控制。你坐在家里，通过家里一台联网的计算机控制办公室中的一台计算机，这就是远程桌面的具体功能。为了试验，我特意找我哥帮忙，他把他办公室的电脑启动，然后我就在家里面控制。办公室的这台被控端电脑我把它取名为主机，必须安装WinXP系统，家里的这台电脑我把它取名为客户机，客户机也可以是Win9X/NT/2000系统，但必须从WinXP安装光盘上安装远程桌面连接程序。

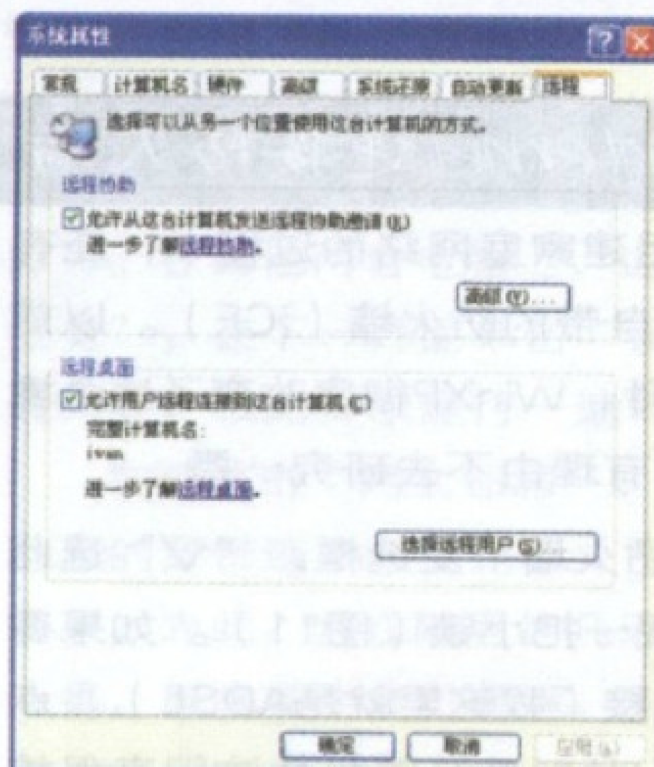
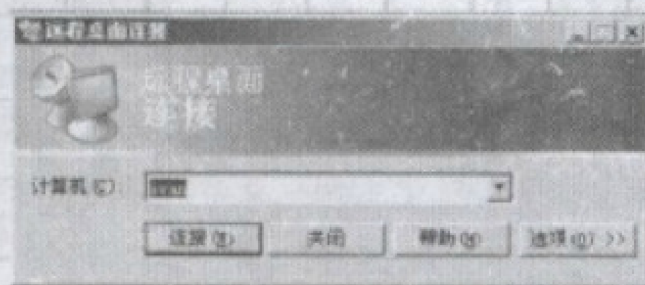


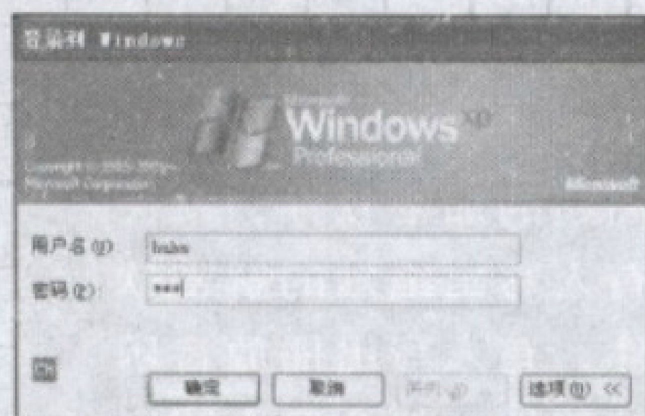
图16

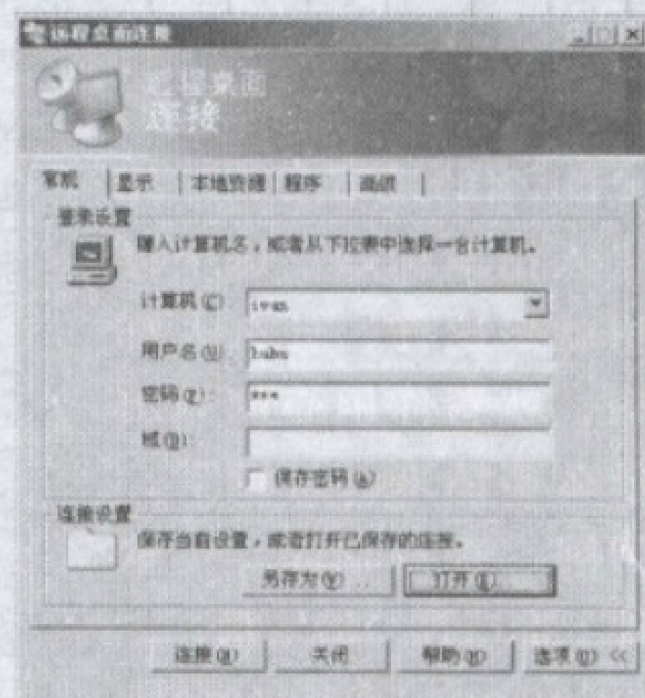
在主机WinXP系统中，右键单击“我的电脑”，选择“属性”，在弹出对话框中点击“远程”选项卡，“√”选“允许用户远程连接到这台计算机”项（图16）。如

果你启用了ICF，那么还要在图13中"√"选"远程桌面"。另外单击"控制面板"→"用户账户"项，创建一个"计算机管理员"类型的账户，并设置一个密码，用来远程登录此计算机，设置完毕后，锁定办公室的主机（最好注销当前帐户）。

在家里一台装有Win2000的电脑上运行WinXP的安装光盘，在欢迎界面中单击"执行其他任务"→"设置远程桌面连接"，安装远程桌面连接客户端，安装完后，单击"开始"→"程序"→"附件"→"远程桌面连接"项。启动远程桌面连接程序（图17），输入主机IP（或同一局域网中的主机名）、用户名、密码，即可登录主机（图18）。同时你还可以在图17中单击"选项"按钮进行详细设置，主要是设置登录的账号和密码、显示的色彩、连接的速度等（图19）。


图17


图18

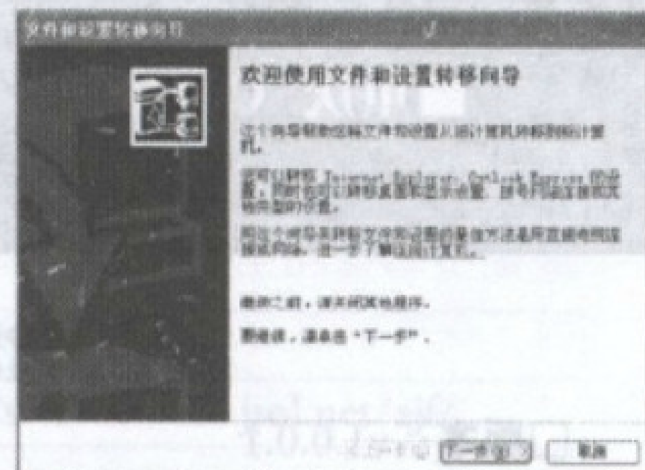

图19

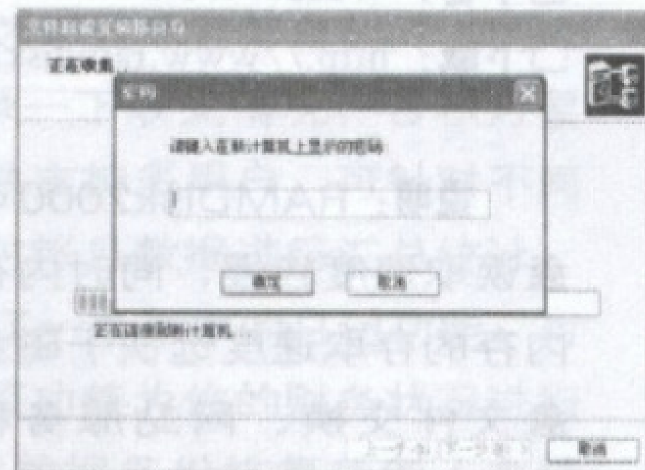
从以上不难发现，远程桌面确实很方便，但也是一个安全隐患，很多朋友安装WinXP时经常将Administrator账户的密码设为空或者设成简单口令，一旦启用远程桌面，黑客只需用扫描软件扫描一下，便能轻易进入你的电脑并控制整个系统，后果很吓人哦！另外需要说明的是，局域网中没有独立IP的主机如果不在网络服务器中使用Wingate等软件映射端口，不能被局域网外的客户机识别，也无法实现远程登录。

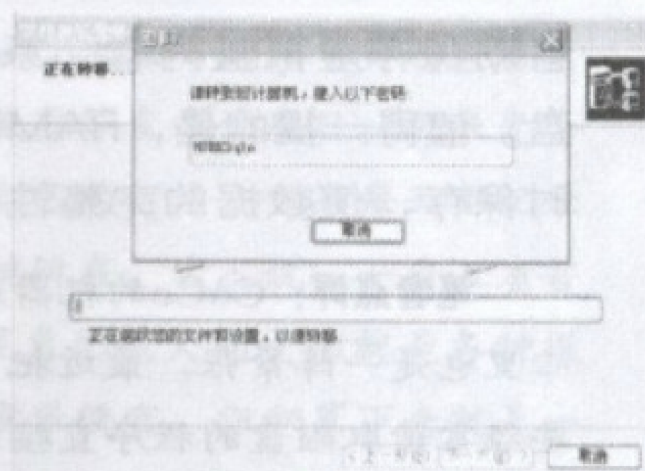
2003年4月12日 星期六 文件和设置转移向导

远程桌面功能总算弄清楚了，但又有问题出来了。不知各位是否有同感，Windows系统的重装一直就是一件讨厌又不得不做的事情，最反感的莫过于重装后浏览器地址栏里没有了自己熟悉的网站地址，邮件需要重新设置，桌面上没有自己熟悉的图标……有没有办法解决重装系统后这些繁杂的设置呢？呵呵，经过我的摸索……说错了，是WinXP自带一个文件和设置转移向导程序。它不但可实现WinXP间的文件和设置转移，还能跟Win9X/2000等系统间进行文件和设置的转移。下面就以我家里两台装有WinXP的计算机间的文件与设置的转移为例，讲讲具体操作方法。

将两台计算机连接好，同时在各自系统中单击"开始"→"所有程序"→"附件"→"系统工具"→"文件和设置转移向导"菜单项，就可以打开"文件和设置转移向导"对话框（图20）。向导在这里给出如下提示：用这个向导的最佳方法是直接用电缆连接或通过网络连接。既然这样，我就直接利用网络来转移。点击"下一步"按钮，根据提示分别打开"新旧计算机"对话框。在需要将文件和设置转入的计算机上点选"新计算机"，单击"下一步"；接着在需要将文件和设置转出的计算机上点选"旧计算机"，并单击"下一步"，点选"家庭或小型办公网络"，然后单击"下一步"，选择自己要转移的项目，可点选"包含文件和设置"，也可"√"选"单击'下一步'时由我来选择一个自定义的文件和设置列表"复选框，你自己来选择需要转移的项目，然后一直单击"下一步"，向导就会搜集旧计算机上的文件和设置，搜集到一定程度，将弹出一个密码对话框，要你输入显示在新计算机上的密码（图21）。是不是真的哟？到新计算机那边去看看，哈，还真弹出了一个对话框（图22），把新计算机上的密码输入旧计算机上一试，还真灵验，文件搜集马上就完事了。稍等片刻，新计算机那边也转移完了。文件是转移完了，静下来想想，为什么要密码？原来Windows是怕局域网内有两台以上的计算机在进行文件和设置的转移，为了实现一一对应，便设置了密码，以免被别人把你的资料转跑了。


图20


图21


图22

如果你是在同一计算机的两个不同系统中转移，那么可先在旧系统上运行向导，将设置和文件保存到一个文件夹中，然后再在新系统上运行向导，将保存的文件转移到新系统上。而对于Win98/2000等系统，则需运行WinXP安装光盘，单击欢迎界面上的"执行其他任务"→"转移文件和设置"项，安装"文件和设置转移"程序，其他操作就跟上面的一样啦！

好了，6天的使用日记到此就告一段落，还真有点舍不得，主要还是篇幅所限，只能点到即止。后两天我所学所得远远不止以上所说，我真想把一切都写下来。各位朋友，后会有期！

中国共享软件

商业软件怕盗版，共享软件怕破解，网络游戏软件又怕外挂，真可谓“道高一尺，魔高一丈”。不过如果大家都循规蹈矩，没有好坏之分，这样的乌托邦世界不要也罢。有人写出高超的加密软件，就会有人写出绝妙的解密软件；有人写出播放音乐的软件，就会有人写出播放歌词的软件；有人写出DivX并且商业化，就有人弄出免费的XviD（DivX的逆写），一样令人拍案称妙。这个世界就是这样，什么人都有，就看你用心能做出什么事情来。扯远了，呵呵，来看软件。（软件推荐信箱：hylwrcool@hotmail.com）

■重庆 CoCo

听音乐，看歌词——迷你歌词（MiniLyrics）

□**版本**：v1.92　□**大小**：1096kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：MiniLyrics
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**主页**：http://www.minilyrics.com/
□**下载**：http://sd-down.skycn.net/down/minilyrics.zip

说明：MiniLyrics是Winamp的一款播放插件，让你在播放音乐的时候可显示相应的歌词，软件对歌词采用多种显示方式和风格，支持向上滚动显示、双行显示歌词、单行显示歌词。


迷你歌词逐行滚动模式


迷你歌词单行显示模式

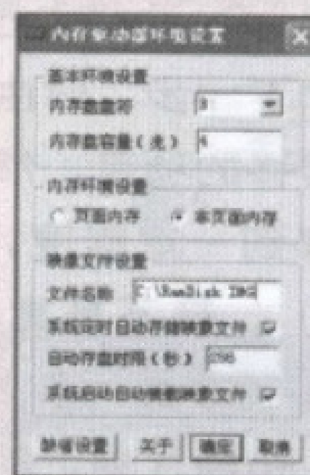
MiniLyrics同时解决了听音乐遇到的最大麻烦——找歌词难的问题，它拥有近30 000首的歌词数据库服务器，可自动到服务器上搜索并下载需要的歌词，歌词库支持自动联网升级功能，这些都能为用户节约很多时间和精力。MiniLyrics支持LRC、TXT等多种文件格式；支持多语言，用户可自己制作语言包；可根据自己的需要动态更换MiniLyrics的界面，也可自己制作界面。

笔者点评：网上每天都有无数的音乐在更新，很多情况下我们甚至可以先于CD发布时间拿到该歌曲的视听版本，但大多都没有歌词，我们很难领会音乐的另一部分内涵。而要对着网上的歌词来听歌无疑是很麻烦的。MiniLyrics让我们在欣赏音乐时同步欣赏歌词，软件拥有自己的数据库服务器是一个很大的亮点，通过设置歌词的表现风格及界面，可完全和Winamp融为一体。作者正在开发新的功能，如逐字显示歌词的文件格式开发，以及在歌词中插入图片等，让我们拭目以待。

内存驱动器——RAMDisk2000

□**版本**：v1.0.0.1　□**大小**：462kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：程琛
□**平台**：Win2000/XP　□**主页**：http://www.ramdisk2000.com/index-cn.htm
□**下载**：http://www.ramdisk2000.com/download/ramdisk2000install_v1.0.0.1.rar

说明：RAMDisk2000可将部分内存虚拟成一个逻辑磁盘驱动器，如果你的磁盘读取速度较慢，同时内存空间又较大，该软件的功能对你而言非常实用。由于内存的存取速度远快于磁盘，所以对有频繁磁盘存取的应用程序，如数据库、磁盘文件交换、网站服务程序等，使用RAMDisk2000能有效提高性能。RAMDisk2000可定制虚拟磁盘的容量、盘符等信息，目前虚拟盘支持的文件格式有FAT32和FAT16两种，理论上可虚拟出容量从1M到2G的虚拟盘。软件关机时自动保存虚拟盘内容、系统启动时又自动加载，用户就像在面对一个真正的磁盘。值得一提的是，RAMDisk2000还提供磁盘镜像文件功能，并可对镜像文件定时保存，使数据的完整性得到更有效的保护。


界面朴素的RAMDISK2000。


虚拟盘看起来没什么特殊之处。

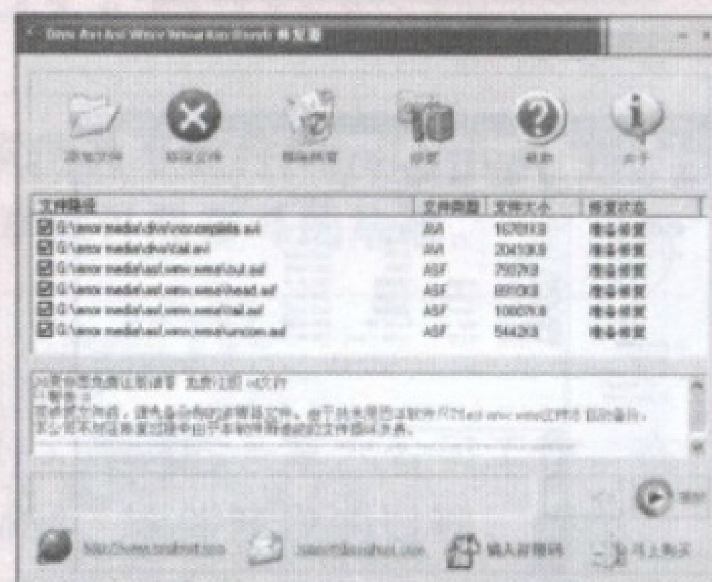
笔者点评：CoCo的机器是3年前的老机器，每次运行大型程序时硬盘都是一阵狂响，心里也是一阵紧张。最近把内存升级到了512MB，再加上RAMDISK2000，就可以把一些经常读取磁盘的程序直接装载到虚拟磁盘中，让我的老硬盘可以服役更长时间。不过在很多情况下，硬盘的最大消耗就在于各种临时文件的读取，如果使用RAMDISK2000存放临时文件，应当可以极大提高系统的运行速度，因此希望软件在新版本中添加自动设置临时文件的虚拟盘功能。

电影文件螺丝刀——媒体文件修复器

□**版本**：v2.11　□**大小**：991kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：陈果
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**主页**：http://www.cnghost.com/
□**下载**：http://www.cnghost.com/download/fixvideo.exe

说明：用于修复不能拖动的媒体格式文件。软件支持DivX、avi、asf、wmv、wma、rm、rmvb等多种文件格式，修复后的文件可流畅播放，自由拖动。该修复器还有另一个功能，如果你的视频文件中含有错误的数据块，在某些情况下会导致整个文件无法播放，该软件可强行修复这类媒体文件，修复后的文件能够跳过坏的数据块继续播放。用它修复后的文件可让一些多媒体编辑软件例如VirtualDub、RealProducer等进行进一步操作，如合并、分割、格式转换等。软件的修复成功率达到了80%～90%。值得注意的是，为安全起见，修复文件前请先备份你的多媒体文件，因为此软件只对asf、wmv、wma文件提供自动备份功能。

笔者点评：有一次CoCo从网上下载了一部心仪已久的avi格式电影，文件足有700MB之大。正泡上一壶咖啡，准备欣赏之时却被提示：文件损坏无法正常播放，狂晕。究其原因，其实有可能仅仅是下载过程中一小块数据的传输问题，却导致无法观看整部电影。有时候通过MMS和RTSP协议下载的流媒体文件，只能让它自己顺序播放，而无法快进快退。显然这对我们这些电影爱好者是不可容忍的，媒体文件修复器恰好解决了这个难题。软件操作十分简单，只需打开文件→修复→完成即可。不过软件原名叫“DivX Avi Asf Wmv Wma Rm Rmvb修复器”，虽然一目了然，却不便于使用和推广，希望作者能想出一个言简意赅、漂亮的名字，呵呵。


有着长长标题的媒体文件修复器。

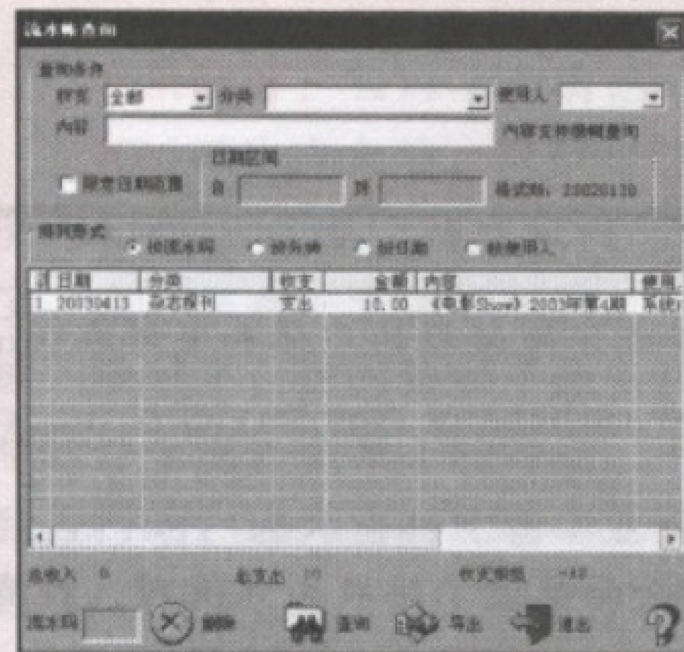
会赚钱也要会省钱——守财奴

□**版本**：v1.9　□**大小**：704kB
□**授权**：共享软件　□**作者**：朱健锋
□**平台**：Win9X/NT/2000/XP　□**主页**：http://www.ruixin.jsol.net/zjf/
□**下载**：http://www.ruixin.jsol.net/zjf/wsetup.zip

说明：一款纯粹的个人财务管理软件，专门为那些想管好自己开支的人设计，每天抽出5分钟时间，击几下键盘，记录一下收支情况，日积月累便能随时掌握自己各方面的资金流动情况。软件支持多用户，可针对不同用户设置不同读取权限，采用列表或图表形式对帐目数据进行汇总统计。可将数据导出成Excel或文本文件。软件还提供了一个基本的日记功能，可撰写自己的理财日记。此外还可通过密码保险箱功能为你的财务状况进行保密；可方便地计算自己的个人所得税；提供数据备份恢复功能（支持ftp），无论身在何处，都可以管理自己的财务。

笔者点评：为了尽量和比尔·盖茨拉近距离，CoCo也经常翻阅《穷爸爸富爸爸》等个人财务类的书，但每到月底还是要借同事饭票等发工资日。原来光有理论知识是远远不够的，需要使用一种办法来督促自己的行为。如果每天都记录好自己的财务收支，不断积累，总会发现问题的关键所在。古人说，一日三省吾身，这不，CoCo使用一段时间“守财奴”后，发现自己最大的支出就是各种报刊杂志和电脑光盘。平时总觉得几块钱一本书或光盘很便宜，但积累下来就是一笔很可观的数目了，呵呵。以后可要开源节流咯，谁叫CoCo工作了这么多年，连房子还买不起呢。:)


守财奴主界面

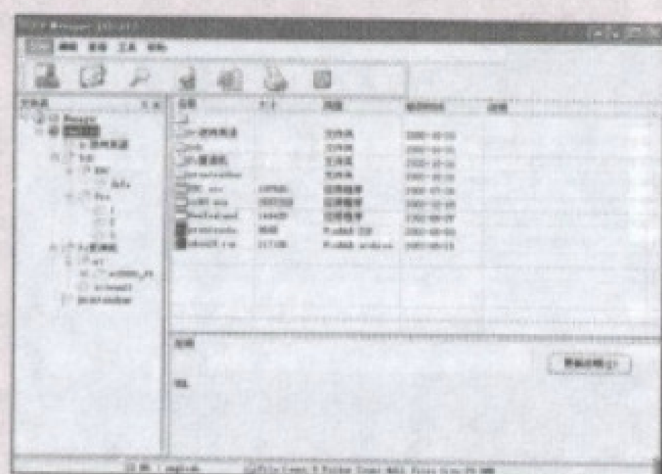

守财奴流水帐查询界面



我的文件在哪里？——光盘管家

□版本：v1.3.0　□大小：885kB
□授权：共享软件　□作者：流浪者
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://yongsheng.zhibo.net/
□下载：http://free.zhibo.net/yongsheng.zhibo.net/download/cdmanager.exe

说明："光盘管家"这个名字实际上不很恰当，因为它并不完全用于管理光盘，而主要用于管理文件信息。此软件采用树形分类目录，将文件说明等信息分门别类地放在数据库中，以后需要查找一个文件时，就不用天翻地覆般去搜索硬盘了。如果你收藏有大量光盘，只要将收藏光盘的数据都导入到光盘管家，就可直接脱盘浏览每张光盘的目录结构及说明。最后此软件还可作为"网络蚂蚁"、"网际快车"等下载软件的增强工具，如果你在下载文件时为其添加了注释，那么"光盘管家"就可通过分析日志文件从中得到注释信息。

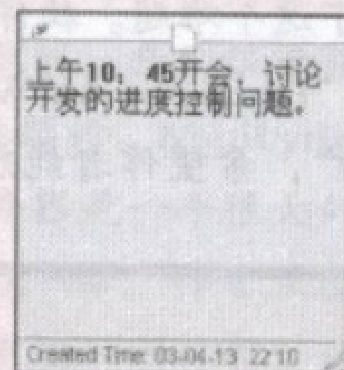


光盘管家主界面

笔者点评：每天从网上下载大量的软件、音乐文件，时间一长，看着Download目录下的各个文件，都不知道它们是做什么的了。有了光盘管家，找自己的软件就不用去遍历每个目录了，而且可以导入导出光盘的信息。最妙之处在于可将你的软件信息生成一套类似资源管理器的HTML页面，如果需要刻录一张软件收藏盘，将其作为光盘启动界面，你的收藏盘就有自己的索引了！

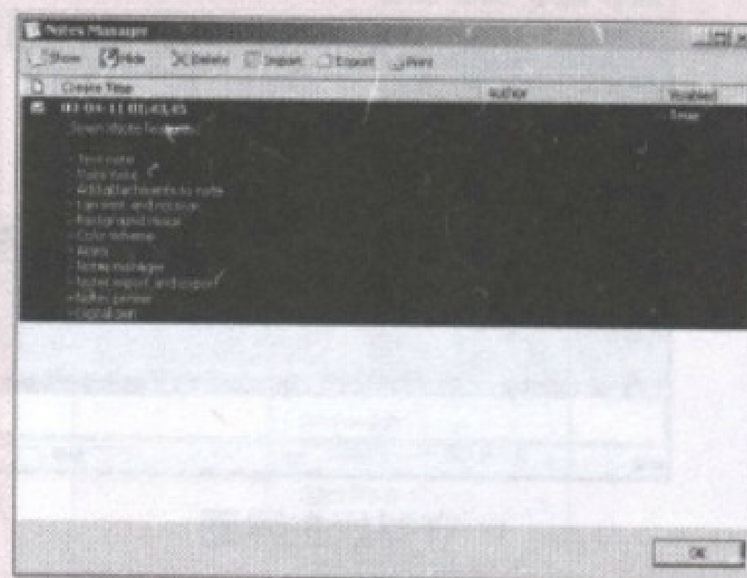
桌面上的便签——Siwen XNote

□版本：v1.18 beta　□大小：2.6MB
□授权：共享软件　□作者：司文
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□主页：http://www.siwen.com/gb/
□下载：http://www.siwen.com/download/xnote/xnote.exe



Siwen XNote使用界面

说明：方便的电子便笺软件，可将备忘信息贴在电脑的桌面上，随时提醒重要事情和工作进度。同时软件提供了信息管理功能，可将密码、电话号码、电子邮件地址、短信息等重要信息记录下来，进行有效管理。支持语音录入功能，可将备忘事宜直接用语音录制下来，到时提醒。另外支持"电子墨水"（和平板电脑的不一样，只是一种提法），用鼠标就能直接在便笺中"画"字。便笺的背景图片可以自定义，可制作出很Cool的效果。



Siwen XNote管理界面

笔者点评：CoCo有一个同事，为了将每天的工作计划进行备忘，买来一堆便笺贴满了电脑屏幕的各个角落，每天都要贴一批，撕一批。如果他也使用Siwen XNote的话，就不用这么繁琐了。同时电脑上的电子便笺软件有实物无可替代的功能：大量的存储和查询以及定时的自动处理。Siwen XNote的各功能感觉做得非常完善，无懈可击。漂亮的界面、简洁的操作，任何人都能很快上手。希望作者能在软件的新版本中加入在局域网中群发备忘的功能，这样，领导规定什么时候开会，到点时所有的员工机器都会发出提示了。

软件更新快报

MyIE2：一款在网友中口碑很好的多窗口浏览器软件，更新版本到0.7.829，修正了地址栏的字体和菜单在Win98下太长的问题，增加了多页收集面板等多项新功能。推荐下载：http://www.ruihehang.com/myie2/html_chs/home.htm。

Windows优化大师：老牌系统设置软件，更新版本到5.35版（Build 409），全面改进了垃圾文件清理，提高了软件的稳定性，有近9条功能得到了新的改进。推荐下载：http://www.wopti.net/enter.htm。

Net Transport：最新在网友中流行开来的流媒体下载软件，更新版本到v1.15b，修正了不少Bug，软件稳定性更强，推荐下载：http://lycos26486.l78.lycos.com.cn/chs/default.htm。

没有人会一辈子只是编码
——小记MiniLyrics作者

肖洪勇，四川大学毕业，今年25岁。在共享软件界奋斗了几个年头，开发的共享软件MiniLyrics，得到网友们广泛的好评。通过E-mail的方式，我们采访到了他，请他谈谈在共享软件界奋斗的故事。

大众软件：简单向读者介绍一下自己学习电脑程序的历程吧。

肖：1997年考入大学之后，很快就接触了计算机，在大一暑假后就写了第1个Windows程序：人机对战的五子棋。当时看到朋友在玩这个游戏时，心里别提多高兴了。因为我对游戏很感兴趣，所以后来的很多程序都是和游戏相关的，接下来很快就开始学习DirectX这个“先进”的东西了，当时的DirectX还是5.0版本。接下来有深刻印象的就是迷上动画特效，做了一个小型的Morph程序。

大众软件：Morph程序？电影《终结者》里的那种画面变换特效？记得Morph这个词在当时非常流行。

肖：呵呵，对。以前看了电影对这些特效很震惊，后来就想：到底是怎么做的呢？于是就上网、上图书馆查资料，但可参考的资料太少了。几度尝试和思考，终于在大三暑假时有了灵感，就很快开发出来了。迷你歌词的版本也是在这个时候做的，那时看到了同学的Winamp在播放歌曲时能显示歌词（LyricsMates），感到很奇怪，于是就复制了一份过来，在使用过程中发现这个软件经常会导致Winamp崩溃，而且歌词关联很不智能，于是就在网上找了一些相关资料，很快做了一个同样功能的软件。

大众软件：当时有没有想到做成共享软件？

肖：做出来之后，只是自己和周围的几个同学在使用，也没听过“共享软件”是何物，更不会去做了。在后来有一天猛然想到，要是软件能够自动下载歌词就好了，这时参看了很多其他软件，就有了做共享软件（海外版本）的冲动，不过这种冲动并没有让我去行动，因为当时忙着毕业设计，没有时间来做这些。

大众软件：是不是希望等自己的技术和一些想法成熟了再进行开发？

肖：正是。大四到了深圳的一家大公司工作，在这里学到了什么是CMM、软件开发的过程、规范，怎么样写文档、写程序以及合作开发，所以在半年后，从软件需求、概要设计开始构架整个软件，渐渐地就做得差不多了，于是有了最初的英文版本，然后是申请域名、做网站……呵呵，忙呀忙的，就开始做着美元梦了。

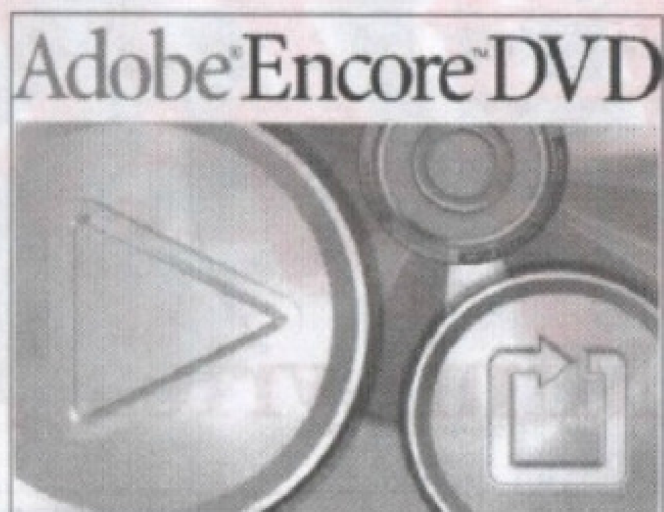
大众软件：其实软件工程的思想应该是想做好共享软件的每个开发者所必须掌握的东西。

肖：一直在写程序，写的程序太多太多了，熬了太多的夜，修改Bug，写了代码，又是删又是改又是添的，真的太累了。觉得写程序真的不是一个尽头，有段时间都想自己再也不写程序了，可实在经不住诱惑，还是在不停地写。不过这个时候，我就开始思考：怎么才能解放自己呢？于是一些新的概念渐渐开始熟悉和了解了：软件工程、面向对象、代码复用、CMM、代码规范。这里是一个新的世界，如果你编写过很多的代码，经历了这样的痛苦阶段，我想你会有很深沉的思考的。

大众软件：说得好，没有人会一辈子只是编码，要追求更高的境界，需要更多的软件工程思想。我们注意到，阁下的软件在各个破解网站上都是“重点照顾”对象，从另外一方面也反映了软件的受欢迎程度，怎么看待这种事情呢？

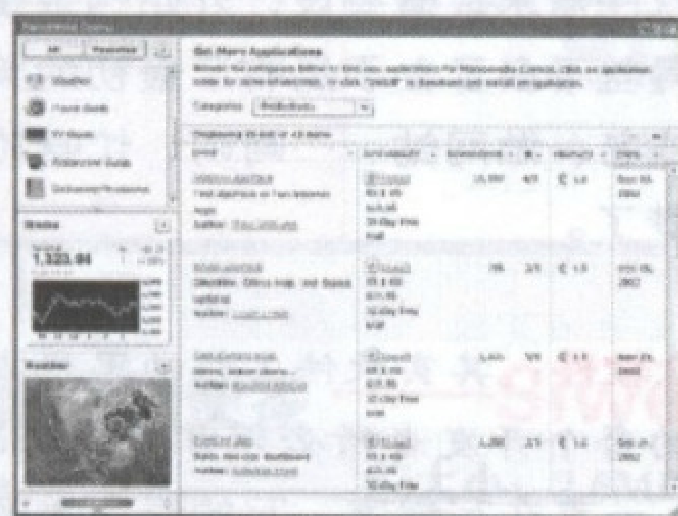
肖：注册用户渐渐多了的时候，注册机也很快出现了。这是意料中的事情，所以并没有感到有什么打击，当时还有点高兴，呵呵，证明有不少用户在用这个小软件啊。不过小小高兴之后，渐渐就发现注册用户少了。即使这样，在收到不少已经有了破解“注册码”用户的注册邮件时，心里仍感到很安慰——有了继续下去的动力。最开始的时候我并没有对国内市场寄予多大的希望，然而也发现，虽然破解和注册码流行，还是有很多用户在支持着国内的软件，希望广大作者们和国内软件厂商不要打着“民族软件”的旗号，伤害了这些善良的支持者。P

业界动态



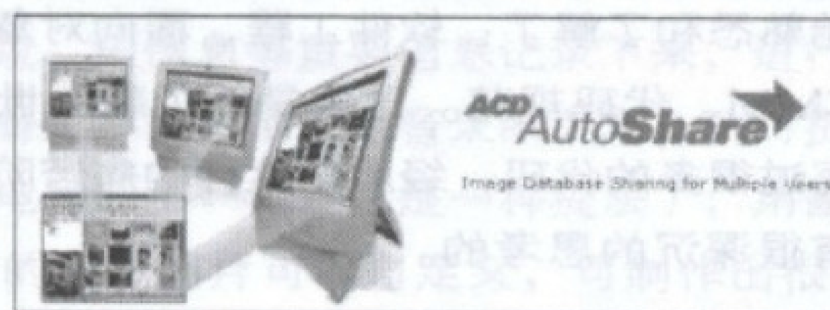
Adobe发布DVD制作软件

Adobe公司于最近发布了名为“Adobe Encore DVD”、用于制作DVD的专业软件，此软件扩展了该公司的数码视频产品线。Encore DVD在界面上继承了Adobe公司其他产品的一贯特点，软件除自身提供一套强大的设计工具外，同时与Adobe Photoshop、Premiere及After Effects等产品进行了无缝整合，使得DVD的整个制作过程拥有更大的灵活性及更强的编辑能力。用户使用该产品可制作出最多支持8条音轨、32套字幕的DVD。最后生成DVD的兼容性相当好，包括DVD-R/RW、DVD+R/RW和DVD-RAM，同时软件还整合了视频及音频的转码器，可将视频自动转为MPEG2，将声频转为Dolby Digital，并在转码时优化了文件压缩的算法。Encore DVD的Windows XP版本将于今年第3季度在美国上市，预计销售价格为549美元。



Macromedia发布新的Internet程序制作软件

最近Macromedia公司在其新发布的Macromedia Central软件中，展示了该公司对于未来Internet应用程序发展方向的理解。该产品基于Flash制作和播放技术，可用于编辑、制作交互性和信息集中性极强的Internet应用程序。网络程序比较重要的考虑点在于，需要最大限度存储离线数据、最有效地利用Web服务以及通过程序进行最快捷的信息交互，而利用Macromedia Central开发出的程序的最大特色就在于可尽量在这三者之间取得较好的平衡。ICD分析师Joshua Duhl认为：“了解人们真正使用计算机的方式，并将其与网络技术中最好的因素进行整合，将是一个自然的发展过程。”



ACD发布图片数据库共享解决方案

一款针对企业级用户设计的名为“ACD AutoShare”的软件，近日在ACD公司的主页上发布，此软件是该公司图片数据库共享解决方案的核心产品。AutoShare与ACD公司的其他两款产品ACDSee 5.0及mPower Tools整合工作，用户使用这款产品，可在局域网中共享图片及相关信息，同时还可实现对数据库中的图片信息进行搜索、排序等操作功能。产品授权使用了ACD公司的独创授权协议Floating License System和Corporate Site License，前者授权企业中所有计算机皆可安装此软件，但限定了同一时间使用该软件的人数，后者则没有这个限制。

裕兴发布超级DVD光盘格式

国内民营企业北京裕兴电脑科技控股有限公司日前发布了在DVD光盘基础上创造出可大量存储节目的超级DVD（SDVD）格式，并推出了采用超级DVD标准的DVD产品YX863A和YX866A。裕兴超级DVD以国际主流的DVD技术为基础，除拥有普通DVD机的所有功能外，最大的特点就是支持“大容量超级DVD”格式光盘，可在1张DVD光盘上存储450分钟（普通VCD60分钟、普通DVD90分钟）高品质影像。相比普通DVD和VCD，超级DVD的优势非常明显，具体表现在超大容量、超多功能和超亮色彩3个方面。为了帮助用户能够即刻体会到超级DVD的技术优势，裕兴公司在第1批面市的超级DVD播放机中，向用户赠送了丰富的超级DVD碟片。



Authorware中Flash动画的播放与控制

■湖南 蔡俊亚



大家在使用Authorware设计多媒体程序时，一定经常插入Flash动画吧？因为这样既可弥补Authorware本身动画设计功能的不足，又可大大压缩程序文件的大小（相对于使用视频动画而言）。但在Authorware中如何灵活控制Flash动画的播放呢？例如要暂停播放动画，跳转到指定的某帧后继续播放，关闭、打开动画中的声音，或是获取Flash动画中的Actions信息等。本文以Flash动画的简易播放器和一个课件调用界面的制作为例，讲解相关知识，其中简易播放器包含了控制Flash动画的一些常用方法，课件调用界面则讲解了由事件交互获取Flash动画Actions信息的方法。

在Authorware中可以通过3种方法插入Flash动画，一种是通过Flash Asset Xtra插入，其次是通过Shockwave Flash Object控件，最后还可使用QuickTime Asset Xtra，本文将用Flash Asset Xtra插入Flash动画为例，这也是最常用的一种方式。



一、Flash动画的常用控制方法

在下面将要制作的简易播放器实例中，包含了打开文件、播放、暂停、停止、倒退、快进、声音开关等一些常用功能，这也是在Authorware中插入Flash动画时最可能要用到的一些控制方式。

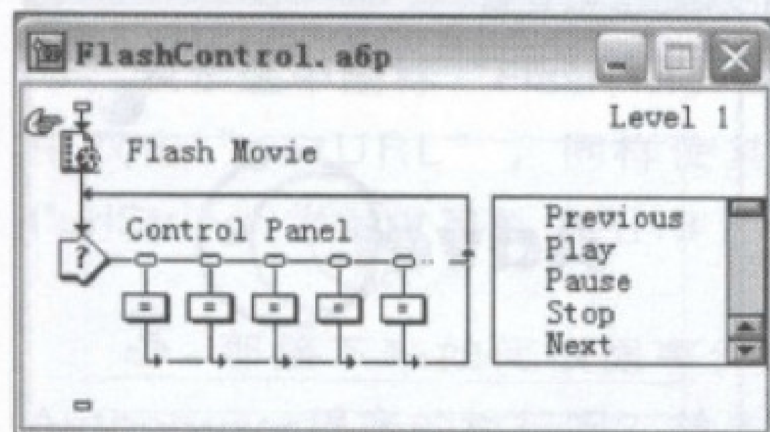


图1

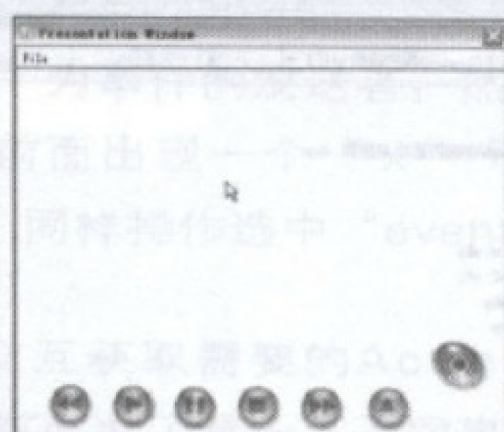
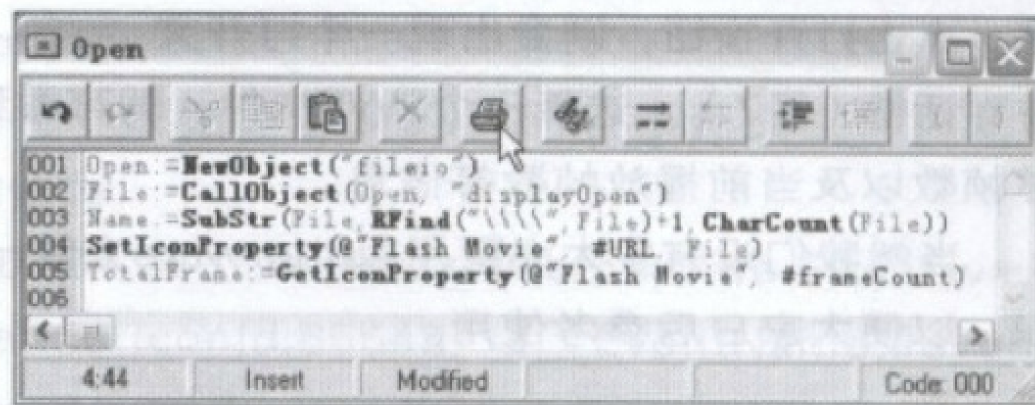


图2

1. 新建一个文件，选择菜单“Insert”→“Media”→“Flash Movie”，在流程线上插入一个Sprite图标，无需在弹出的“Flash Asset Properties”对话框中设置Flash动画的路径，直接点击“OK”关闭。然后拖放一个交互图标到流程线上，并拖放7个计算图标于其右侧，建立7个按钮交互分支，可以参见最终的流程图（图1）。点击计算图标上方的小矩形，将事先处理好的按钮图片按对应关系导入，以更换默认的按钮样式，再双击交互图标调整好按钮的位置和摆放顺序（图2），画面上的空白部分为Flash动画播放区域。

2. 首先我们介绍打开文件功能的实现，即单击打开按钮时会出现打开文件对话框，让用户选择需要播放的动画文件，然后将获得的文件路径传递给Sprite图标，并命令其开始播放用户选择的动画文件。这一功能需要使用脚本来实现，只要双击打开按钮对应的计算图标，即可进入脚本编辑界面（下同）。这一脚本并不复杂（图3），下面将其中命令作详细解释。



```
001 Open:=NewObject("fileio")
002 File:=CallObject(Open, "displayOpen")
003 Name:=SubStr(File,RFind("\\\\",File)+1,CharCount(File))
004 SetIconProperty(@"Flash Movie", #URL, File)
005 TotalFrame:=GetIconProperty(@"Flash Movie", #frameCount)
006
```

图3

这里使用系统Scripting Xtras中的“fileio”类函数来创建打开文件对话框，首先需要使用“NewObject("fileio")”函数创建一个子进程，然后使用“File:=CallObject(Open, "displayOpen")”语句创建一个打开文件对话框，并将用户选择的动画文件路径存储在变量File中。语句“Name:=SubStr(File, RFind("\\\\",File)+1,CharCount(File))”的作用是将文件路径中的文件名提取出来，以显示在播放器界面中，然后再用“SetIconProperty(@"Flash Movie", #URL, File)”函数设定Sprite图标的播放路径，此时动画文件就开始播放了，最后一条语句用来获得所选择的动画文件共有多少帧，同样用于显示在播放器界面上。

3. 播放与暂停功能的脚本实现。这两个功能的脚本控制语句相当简单，各使用一个函数即可。“CallSprite(@"Flash Movie", #play)”用于播放当前的Flash动画，如果动画处于暂停状态，则从暂停处开始继续播放；暂停则使用“CallSprite(@"Flash Movie", #stop)”。

4. 倒退功能的脚本实现（图4）。先使用“GetSpriteProperty(@"Flash Movie", #frame)”获得当前播放的帧数，然后再用“#goToFrame”属性定位倒退到某一帧，即“CallSprite(@"Flash Movie", #goToFrame, CurrentFrame−20)”，其作用为倒退到当前帧的前20帧并开始播放。快进的功能与此类似，将减号改为加号即可，即“CallSprite(@"Flash Movie", #goToFrame, CurrentFrame+20)”。

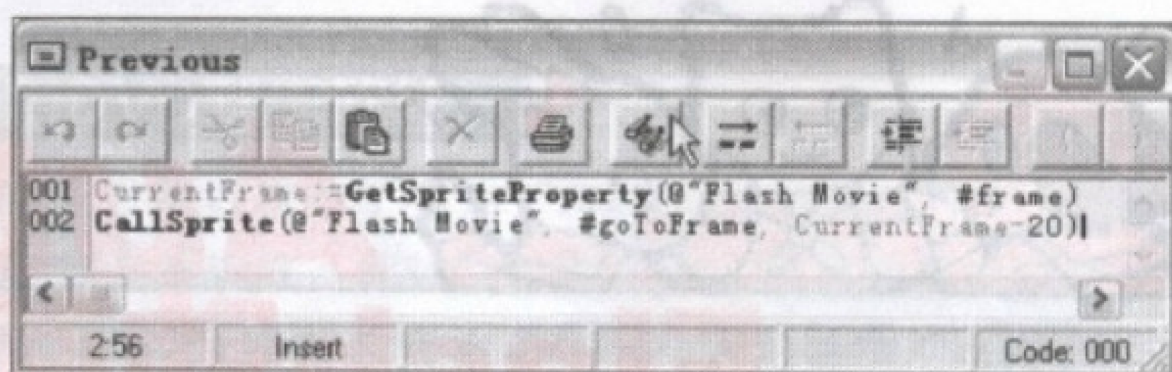


图4

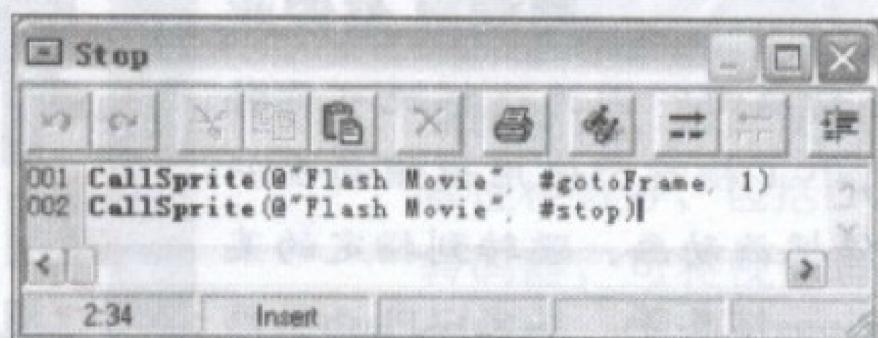


图5

5. 停止功能的脚本实现（图5）。这里说的停止功能是将动画停止播放并恢复到初始播放状态，也就是停止在动画的第1帧，显然脚本中的两个函数我们在上面已经说明。

6. 动画声音开关功能的脚本实现（图6）。因为本例使用一个按钮来控制开、关，因此首先要判断某一次按下按钮时是打开声音还是关闭声音。这里我们使用了一个累加数hit，初始值为1，用户点击一次按钮就累加1，然后用hit的值去除以2，取其余数赋与变量boolean，余数只能是0或1，刚好可以用作控制声音状态的逻辑值，使用“SetIconProperty(@"Flash Movie", #sound, boolean)”函数即可达到准确控制的目的。

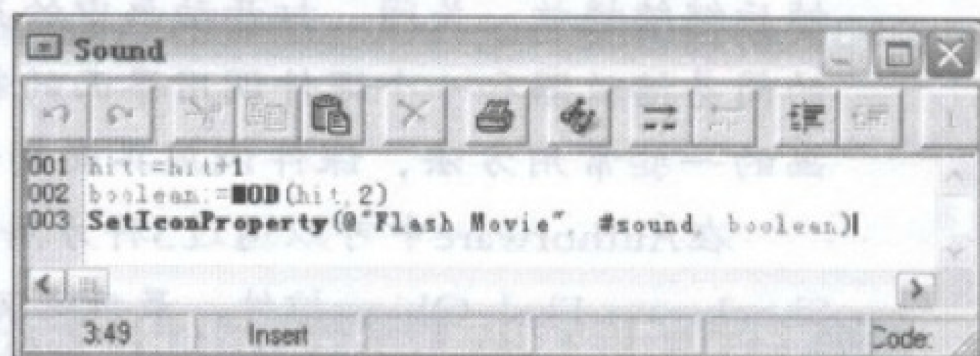


图6

7. 至此，我们已经完成预设的功能，最后调整Sprite图标的显示区域到合适的大小（运行程序后暂停，拖动画面上的Sprite图标句柄即可调整），接着打开交互图标，在界面左下角输入：

Flash文件名：{Name}

Flash总帧数：{TotalFrame}帧

当前播放帧：{GetSpriteProperty(@"Flash Movie", #frame)}帧

然后打开交互图标的属性对话框，选择“Update Displayed Variables”，这样做的目的是在播放器界面上动态显示有关当前Flash动画的一些状态信息。运行程序，点击打开按钮，则会出现一个打开文件对话框（图7），选择一个SWF文件，即可看到选择的动画开始播放（图8），界面左下角显示了动画的文件名、总帧数以及当前播放帧数等信息。

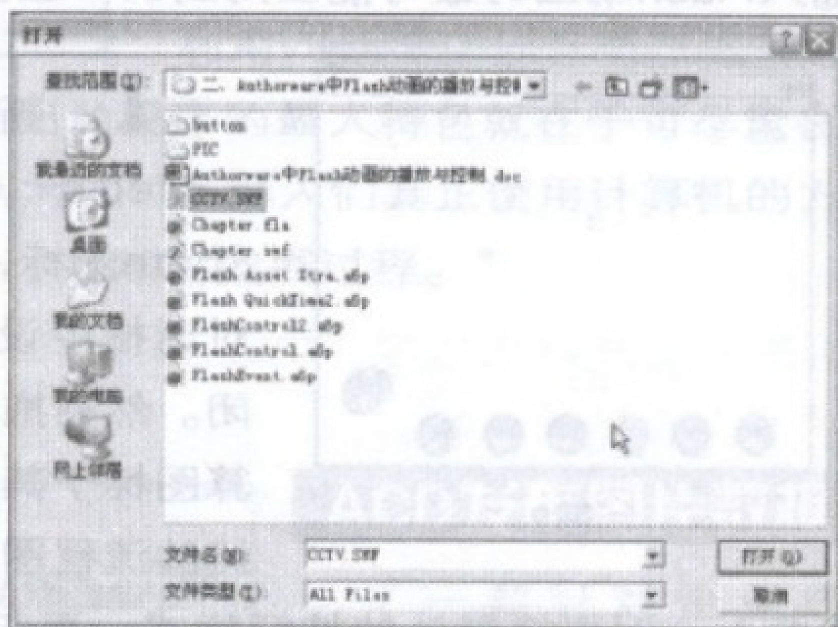


图7

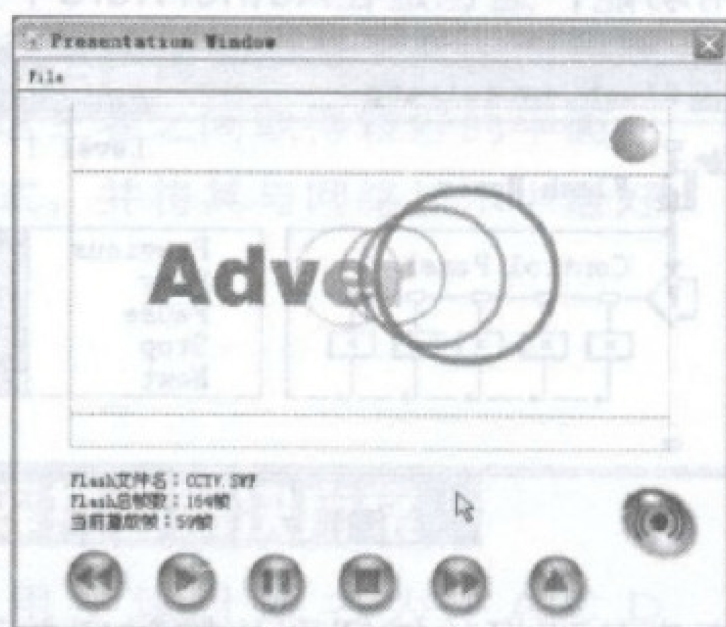


图8

当然我们没有多大必要用Authorware去做一个Flash动画的播放器，这里不过是用一个例子来集中说明相关知识，以便大家日后参考使用。



二、由事件交互获取Actions信息

虽然在Authorware中可使用自制的按钮外观图片及导入按钮声效来改变系统默认按钮的样式，但如果和Flash的按钮比起来就要逊色得多，假设可以在Authorware中使用Flash动画的按钮，点击按钮却能执行Authorware的流程，则是两全其美的解决方法，其实只要大家学会了使用Flash动画的事件交互，实现起来并不难。下面的例子中，将使用Flash制作一个课件界面，之后将其嵌入到Authorware中，并实现常用的操作。

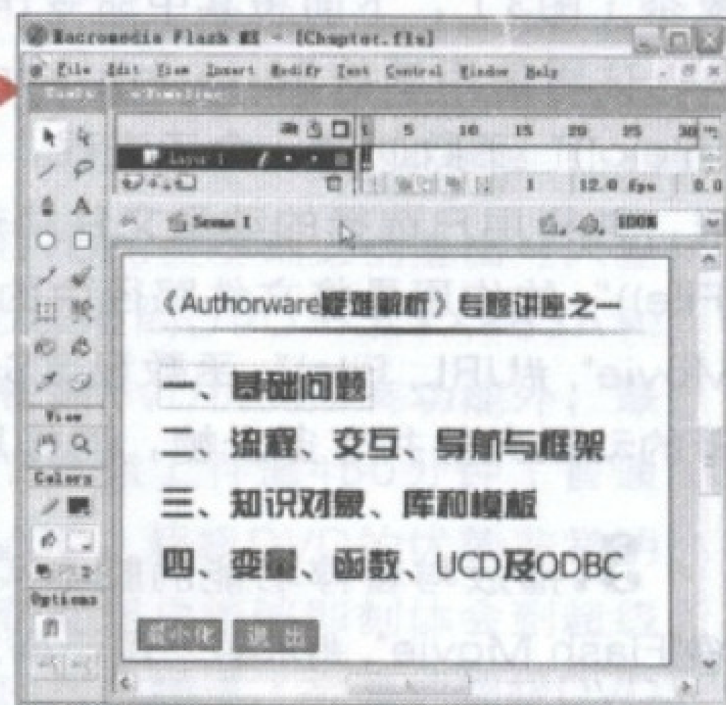


图9

1. 首先在Flash中制作好课件界面（图9），每章的标题均为一个按钮，当然这里只是简单示例，大家可以制作出更炫目的效果。

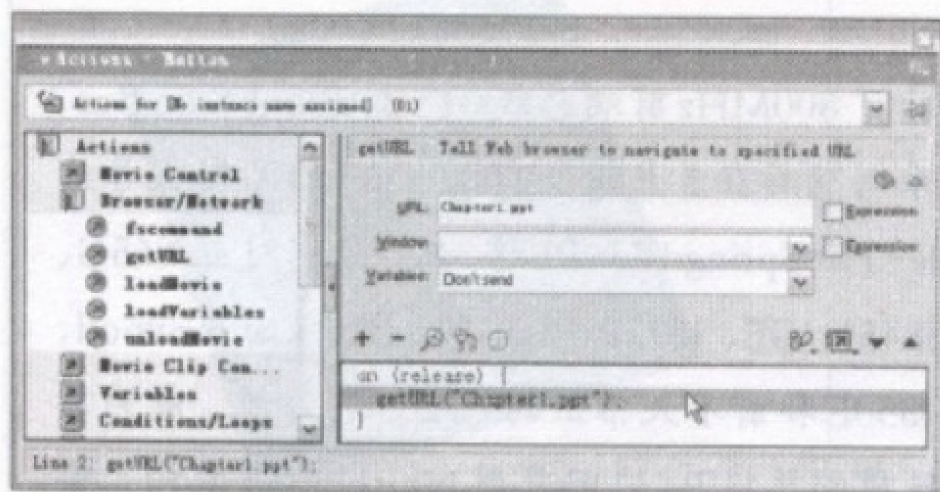


图10

在Authorware中，Flash Asset Xtra事件交互的触发事件有两种，分别是“getURL("urlString")”和“event(eventNameSymbol, paramListString")”，这两种事件在Flash中都是以“getURL()”函数来传递，其运用格式分别为“getURL("urlString")”和“getURL("event: eventNameSymbol paramListString")”。在这个例子中，章节的按钮将使用前者，左下角的操作按钮将使用后者。

打开第1个章节对应按钮的Actions窗口，填写Actions Script（图10），其中“getURL()”的参数“Chapter1.ppt”即是需要传递给Authorware的字符串值，主程序会通过该值决定调用哪个Powerpoint文档，其他几个按钮的Actions Script均与此类似，只是传递的参数有别。

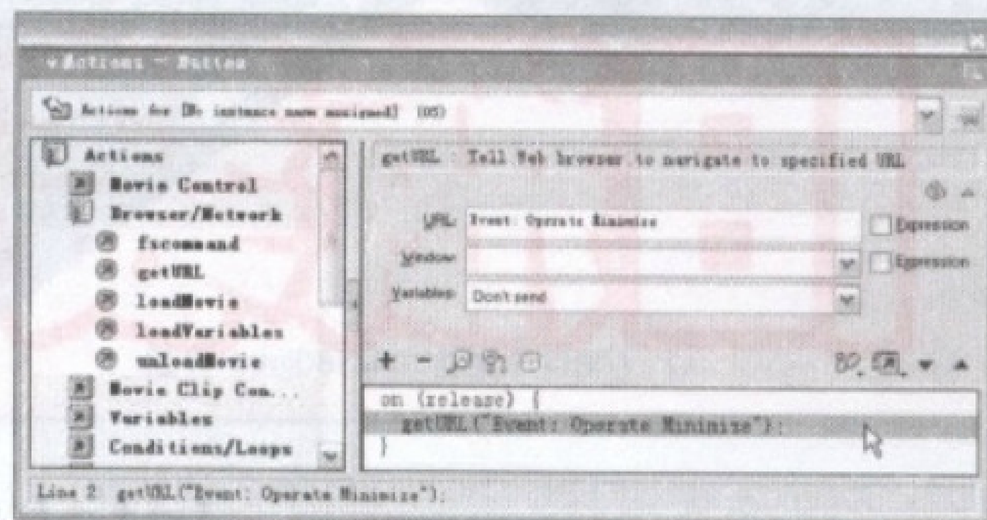


图11

再打开“最小化”按钮的Actions窗口，因为该按钮采用上述第2种交互方式，所以“getURL()”函数的参数格式也不一样，实际写法为“getURL("Event: Operate Minimize")”（图11）。本例中由于只需获取paramListString的值，eventNameSymbol则随便设置为Operate；“退出”按钮的Actions Script与此类似：getURL("Event: Operate Quit")。

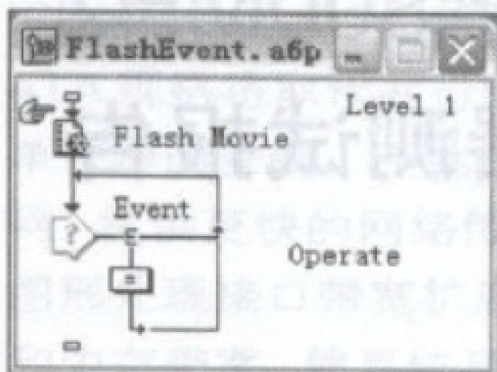


图12

2. 将做好的Flash动画输出为SWF格式，进入Authorware中，如前所述插入一个Flash Asset Xtra图标，并在Flash Asset Properties对话框中选择刚才输出的SWF文件作为播放文件。拖放一个交互图标到流程线上，再拖放一个计算图标于其右侧，交互类型选择Event（图12）。

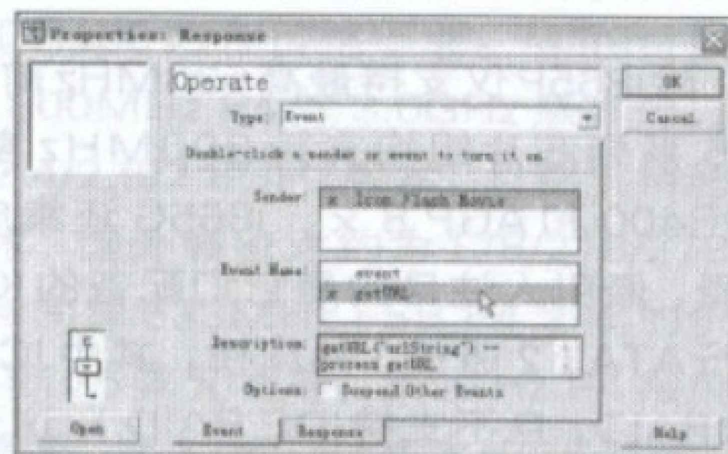


图13

打开交互图标的属性对话框，在Sender窗口中双击“Icon Flash Movie”，使其前面出现一个“×”号，表示选中图标“Flash Movie”为事件的发送者，然后在Event Name窗口中双击“getURL”，同样使其前面出现一个“×”号，表示选中getURL("urlString")为触发事件（图13），同样操作选中“event”。

3. 那接下来如何根据事件交互获取需要的Actions信息，又如何决定Authorware程序的执行呢？首先有必要了解一下不同事件交互的返回值格式，事件交互的返回值存储在系统变量EventLastMatched中，它是一个属性列表，比如我们点击第1个章节对应的按钮，触发getURL()事件交互，则此时EventLastMatched的值为：

[#__Sender:8988184, #__SenderXtraName:"Xtra Shockwave Flash Movie", #__SenderIconId:65543, #__EventName:#getURL, #__NumArgs:1,#urlString:"Chapter1.ppt"]

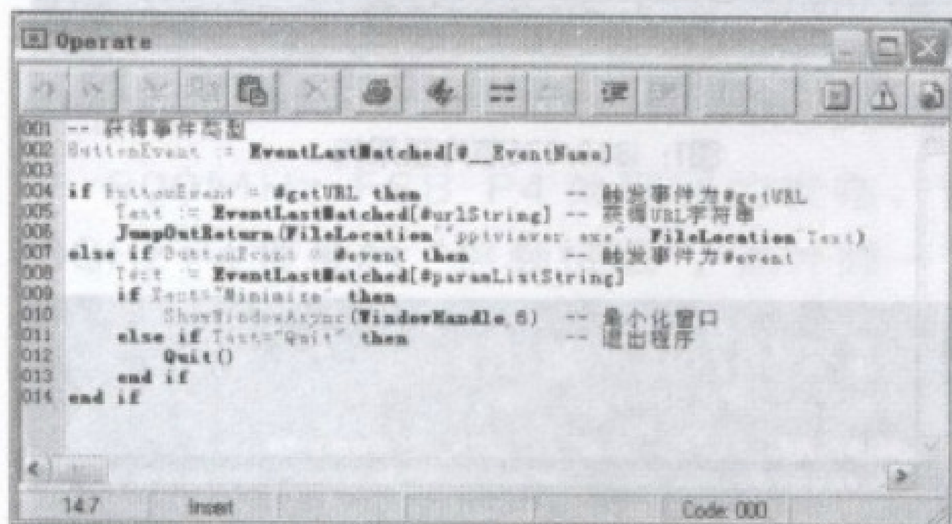


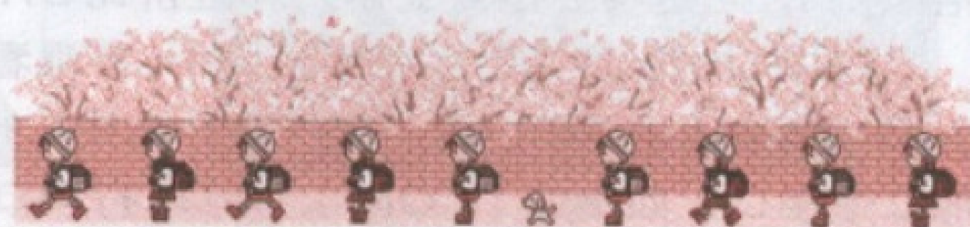
图14

如果点击“最小化”按钮，触发event()事件交互，则此时EventLastMatched的值为：

[#__Sender:8986128, #__SenderXtraName:"Xtra Shockwave Flash Movie", #__SenderIconId:65543, #__EventName:#event, #__NumArgs:2, #eventNameSymbol:#Operate, #paramListString:"Minimize"]

因此只需获取EventLastMatched属性列表中“#__EventName”、“#urlString”和“#paramListString”的值即可，之后再由这些值来决定Authorware流程的执行，整段脚本并不是太复杂（图14）：首先使用“EventLastMatched[#__EventName]”获得触发事件的类型，如果事件类型为“#getURL”，则获取“#urlString”值，并通过此值指定调用PPTViewer.exe打开的PPT文档路径：JumpOutReturn (FileLocation^"pptviewer.exe", FileLocation^Text)；如果事件类型为“#event”，则获取“#paramListString”值，如果该值为“Minimize”，则使用“ShowWindowAsync(WindowHandle,6)”函数（该函数在Winapi.u32中）最小化程序窗口，如果该值为“Quit”，则使用Quit()退出程序。

结语：知道了如何在Authorware程序与Flash动画之间传递信息，无疑将使Flash动画更完美地融合于Authorware程序中，使得后者也可以动感十足、绚丽多彩。P



2003年4月14日，Intel全球同步推出了800MHz前端总线（FSB，Front Side Bus）的P4处理器和i875系列芯片组（i865系列随后在5月份发布）。i865的开发代号为Springdale，共有Springdale-G、Springdale-P和Springdale-PE这3款，分别对应i865G、i865P和i865PE芯片组，主要用于取代i845G/GE、i845P/PE；i875代号Canterwood，目前只有i875P芯片组一款，它将取代i850E和前不久推出的E7205芯片组，成为顶级PC和入门级工作站的平台。800MHz前端总线P4依旧采用Northwood架构，除前端总线增加到800MHz及主频略有不同外，其他和5个月前推出的3.06GHz P4完全相同。

旧瓶装新酒

——Intel 865PE/875P芯片组及首款800MHz前端总线P4处理器测试报告



小虫

除i865P仅支持最高533MHz前端总线和DDR333外，新的i865/875系列芯片组均支持800MHz前端总线P4（包含超线程技术）DDR400和AGP 8×，i865G还集成了显示核心。从架构图（图1）上看，最引人注目的是它们配备的ICH5南桥芯片，ICH5是首个支持串行ATA（2通道）的南桥，其中ICH5 R版可支持串行ATA RAID 0（软RAID，且不支持IDE RAID），这也是它相对ICH4的最大改进。此外ICH5还支持2个ATA/100通道、8个USB 2.0接口、5个PCI槽和5.1环绕音效。北桥方面，双通道DDR400的支持使i865/875系列芯片组获得了6.4GB的内存带宽，刚好与800MHz FSB P4相匹配，与E7205支持的双通道DDR266相比是一个巨大飞跃。i865/875支持千兆以太网，并首次将其通道直接和芯片组北桥相连，这将极大地减轻PCI总线负担，有效提升传输速度。比较让人不解的是，Intel并未改进南北桥的"Intel Hub"连接技术，i865/875南北桥之间的连接速度依旧是266MB/s，在某些极端情况下可能会造成瓶颈。

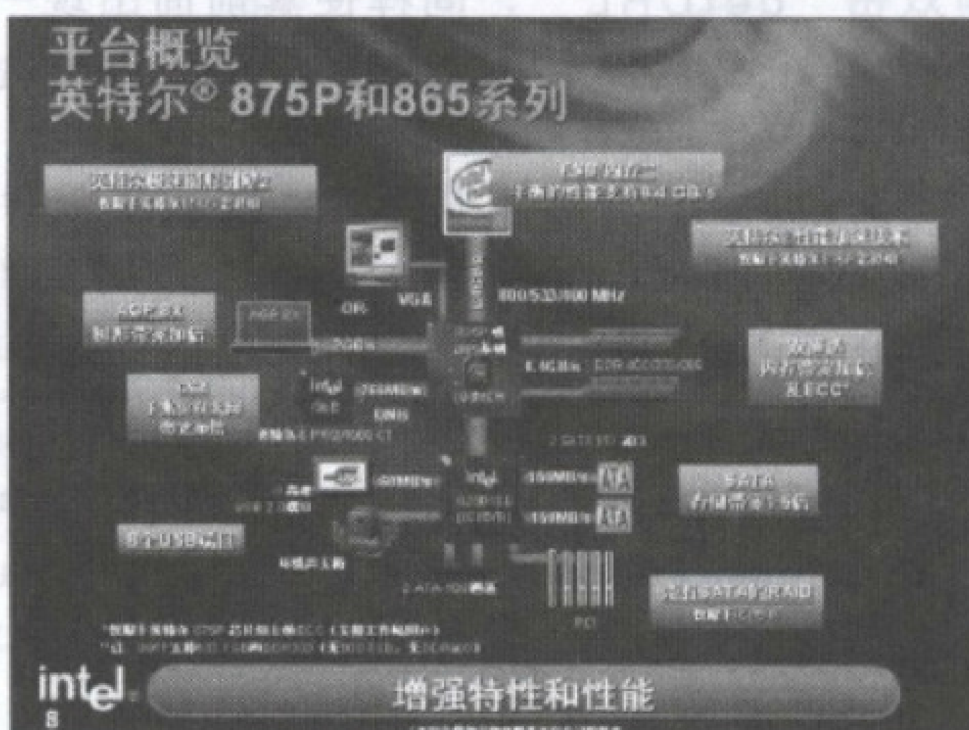


图1：i865/875芯片组架构

尽管硬件指标如出一辙，i865和i875还是有一定区别的，作为入门级工作站平台，i875P支持ECC内存，还支持Intel性能加速技术（图2），可使CPU在访问内存时比i865系列芯片组减少2个时钟频率/周期，从而有效地提升系统性能。Intel的工程师称i875P芯片是在i865PE芯片中优选得出，这些芯片基本上处在芯片正态分布范围之外，并经过严格测试，确保可满足性能加速技术的要求。这些区别使得i875P具备更高的性能和稳定性，不过由于成本升高，其价格一般用户会很难承受；因此i865系列依旧是普通用户的首选，当然在发布初期其成品主板的价格还是会比较高。

在这一系列芯片组中，我们格外关注i865G，它整合第二代Intel Extreme Graphics技术，还支持SATA 150、8个USB 2.0接口、800MHz FSB和双通道DDR400，无论性能还是功能都比其前代产品i845GE有明显增强，而芯片组价格只比后者贵50元人民币左右（包括南桥），无疑将会是商业用户和性价比DIY用户的新宠儿。

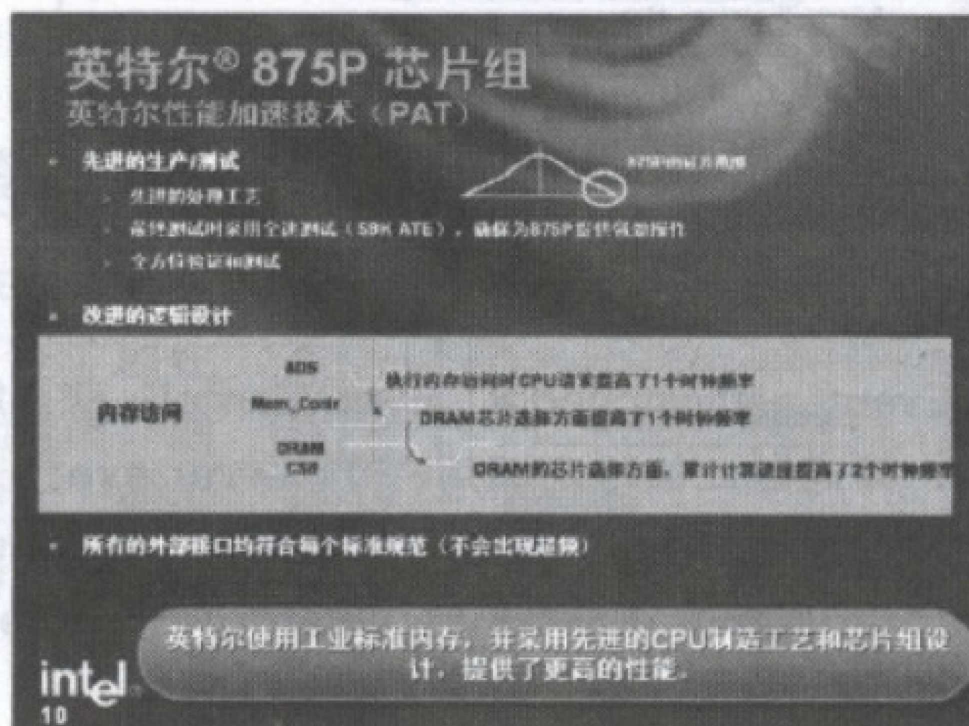


图2：性能加速技术概图

从i865/875系列芯片组的架构中，不难看到台式机芯片组的发展方向：USB 2.0将承担起"通用串行总线"的责任，并取代主板上其他低速接口，如串口（COM）、并口/打印口（LPT）、软驱等，目前

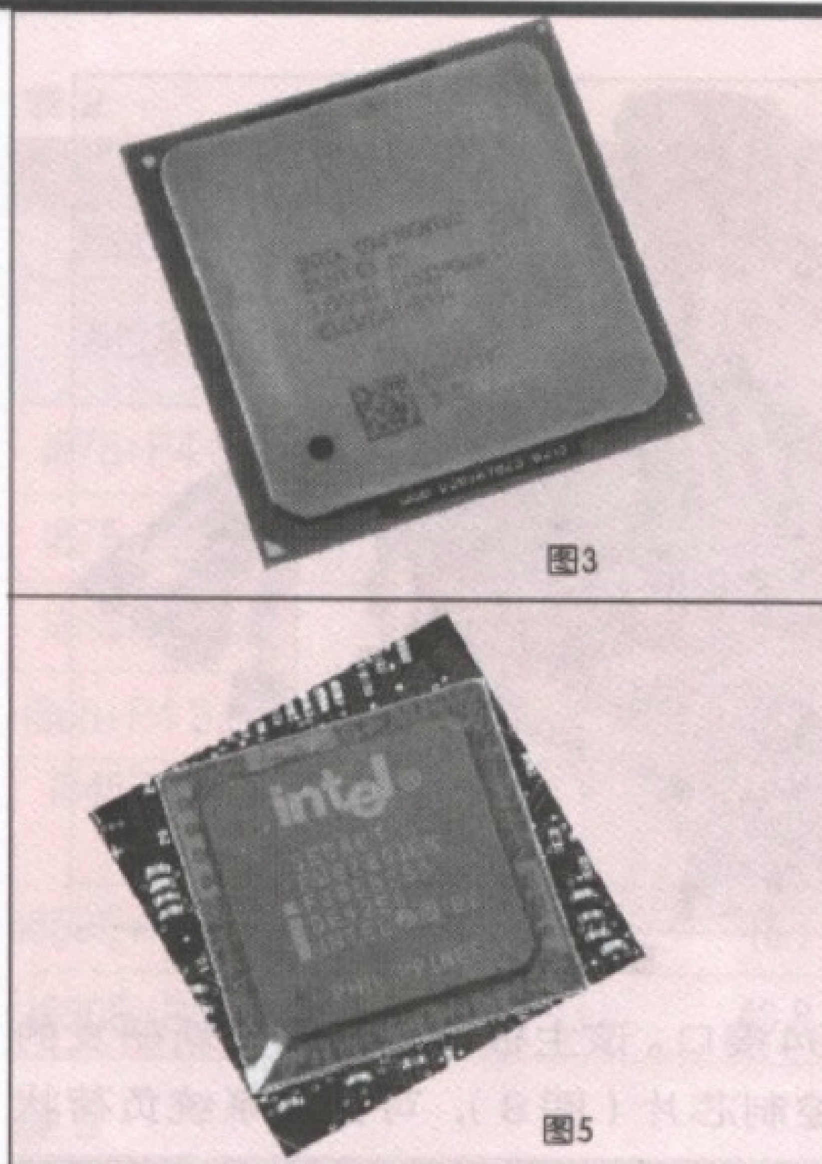
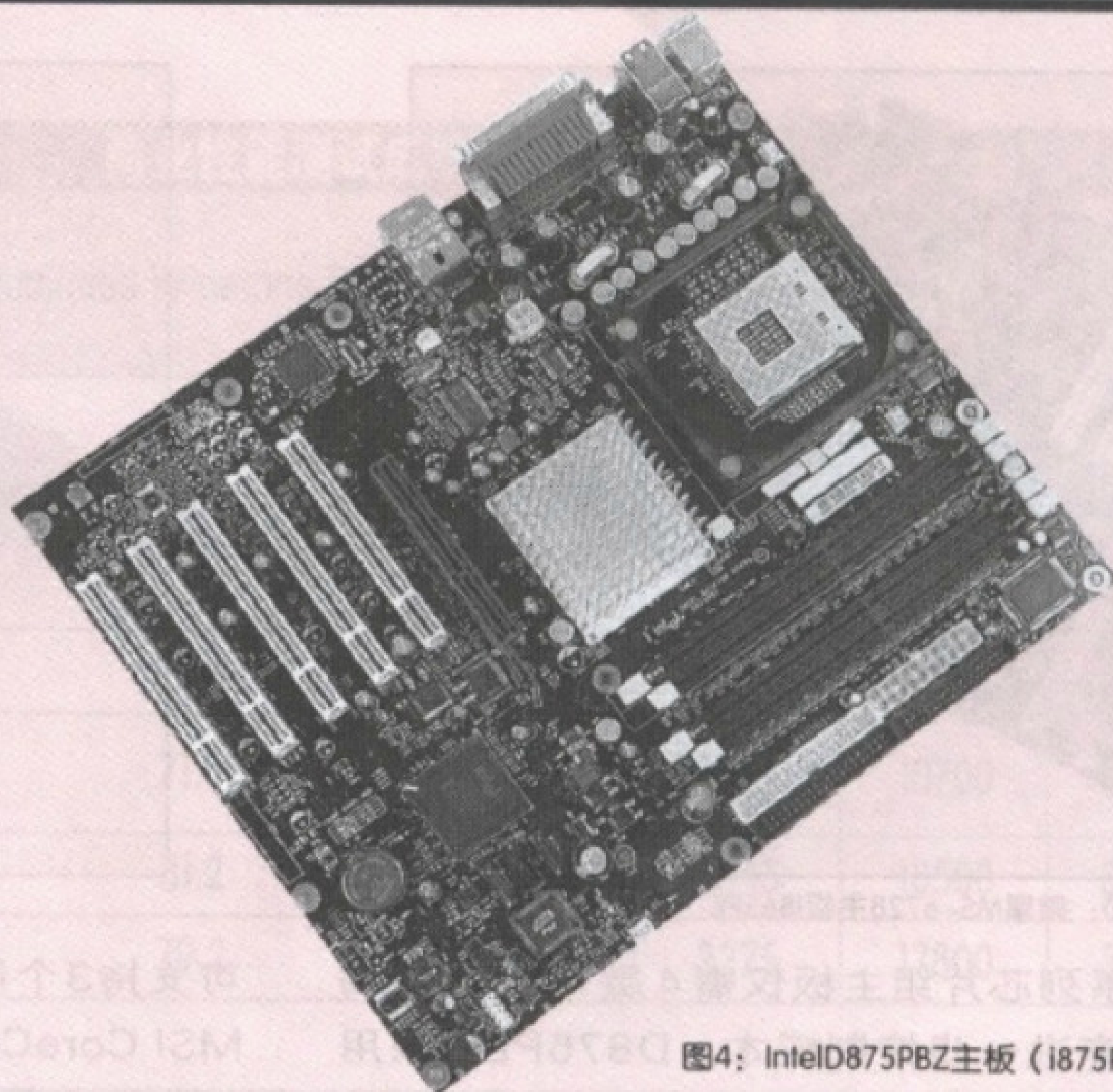

图3

图5


图4：IntelD875PBZ主板（i875P）

ICH5提供的8个USB 2.0接口已能基本满足要求；串行ATA规格将取代并行规格，提供更快的传输速度和更简单快捷的安装；千兆以太网将取代流行已久的百兆以太网，提供更快的网络传输速度；AGP 8×将成为主流，使图形处理接口带宽扩展到2GB/s；更大的处理器前端总线和内存带宽，使系统具备更强悍的性能。当然，要完全实现这些架构转变并非一夕之功，不过从i865/875身上已可看到端倪，性能更强大、通用性更好的换代平台近在眼前。

▶ PCI Configuration
▶ Boot Configuration
▶ Peripheral Configuration
▶ Drive Configuration
▶ Floppy Configuration
▶ Event Log Configuration
▶ Video Configuration
▶ USB Configuration
▶ Chipset Configuration
▶ Fan Control Configuration
▶ Hardware Monitoring

图6

与技术革新相对应，Intel最近在台式机市场方面的动作也非常引人关注。首先Intel宣布将其原厂主板推入零售市场，我们认为这给用户提供了更多的选择，但Intel直接参与到激烈的主板市场竞争中，无论对其自身还是对和其合作的主板厂商来说，得失暂时还是未知数；其次，Intel先后和威盛、矽统达成新的P4系统授权，进一步加剧了P4芯片组市场的竞争，当然，这是在Intel在芯片组方面已积累了足够领先优势的前提下。

800MHz FSB P4处理器的发布，暂时缓解了3.06GHz P4带来的“倍频极限”，而外频一下子提升50%的情况在Intel处理器的历史上还没有先例。外频提升到200MHz以后，3GHz P4的倍频从3.06GHz P4的23下降到15，主频上还有一定的上升空间。扩宽总线无疑可有效提升处理器性能，Intel意在蓄势对抗AMD的K8。800MHz前端总线使处理器带宽提升到前所未有的6.4GB/s，为获得足够的内存带宽与之匹配，i865/875系列芯片组只有支持双通道DDR400，这当然会使系统成本进一步上升，毕竟DDR400内存价格不菲。从Intel最新的处理器蓝图来看，800MHz P4除3.0GHz版本外，还将有2.4/2.6/2.8GHz版本，且都支持超线程技术，国外售价大约为178/218/278美元，和同频533MHz FSB P4之间的价差为15到25美元不等；3.0GHz P4报价为417美元，比3.06GHz高大约16美元。相信对玩家来说，具备800MHz FSB和超线程技术的2.4GHz P4非常具有诱惑力。

本次Intel送测的产品套装包括D875PBZ（i875P芯片组）主板、1颗未锁频的P4 3.0GHz（800MHz FSB，支持超线程）处理器（图3）、2块120GB希捷酷鱼V串行版硬盘和2条256MB Kingmax DDR400内存；同时我们还拿到了采用i865PE芯片组的微星MS-6728主板。为节约篇幅，P4 3.0GHz处理器、希捷酷鱼V串行版硬盘和Kingmax DDR400内存这里不作具体介绍，读者可参考今年本刊“新品初评”和“硬件评析”栏目里的相关文章。

D875PBZ（图4）采用Intel原装主板中不多见的黑色PCB，用料做工都属上乘。由于Intel进行了工艺设计



图7

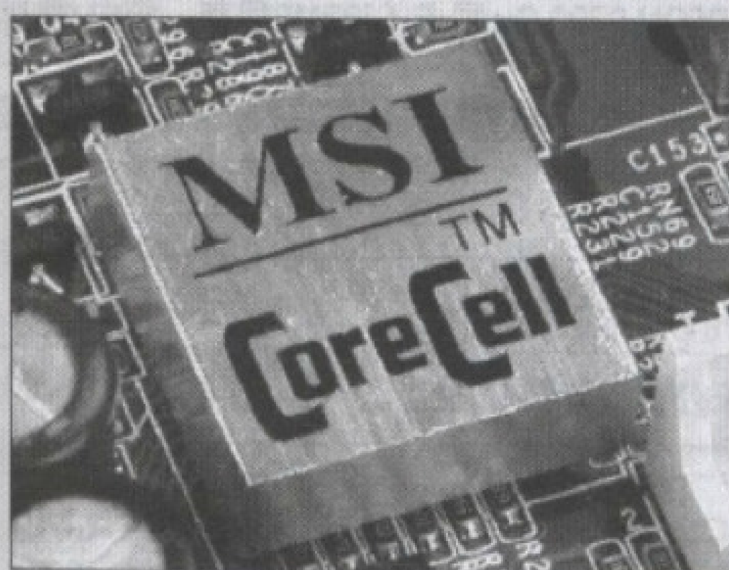


图8

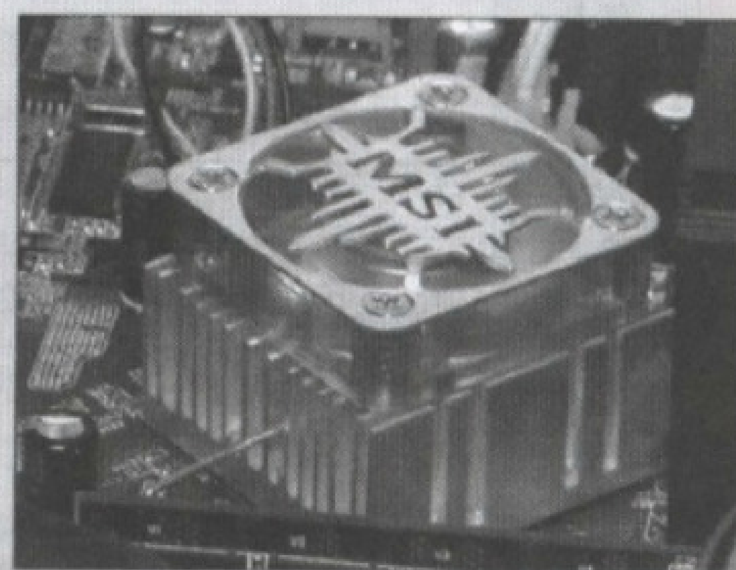


图9

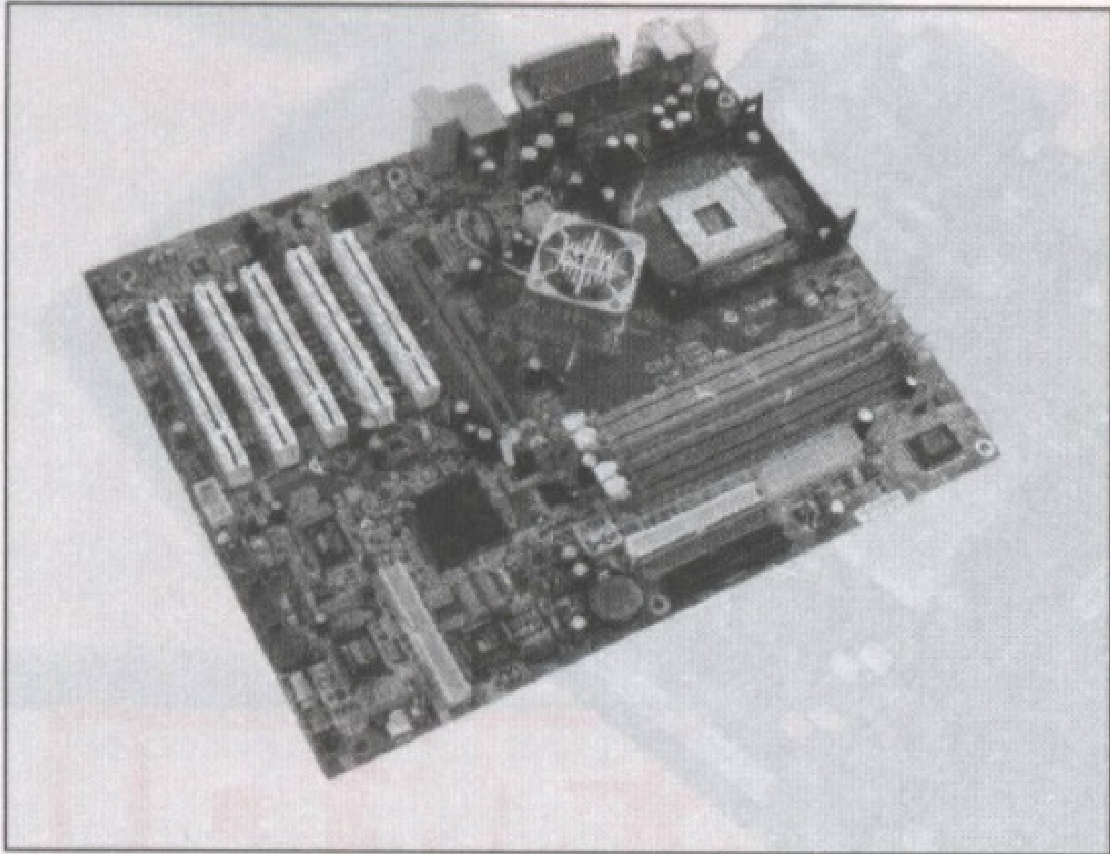


图10：微星MS-6728主板i865PE

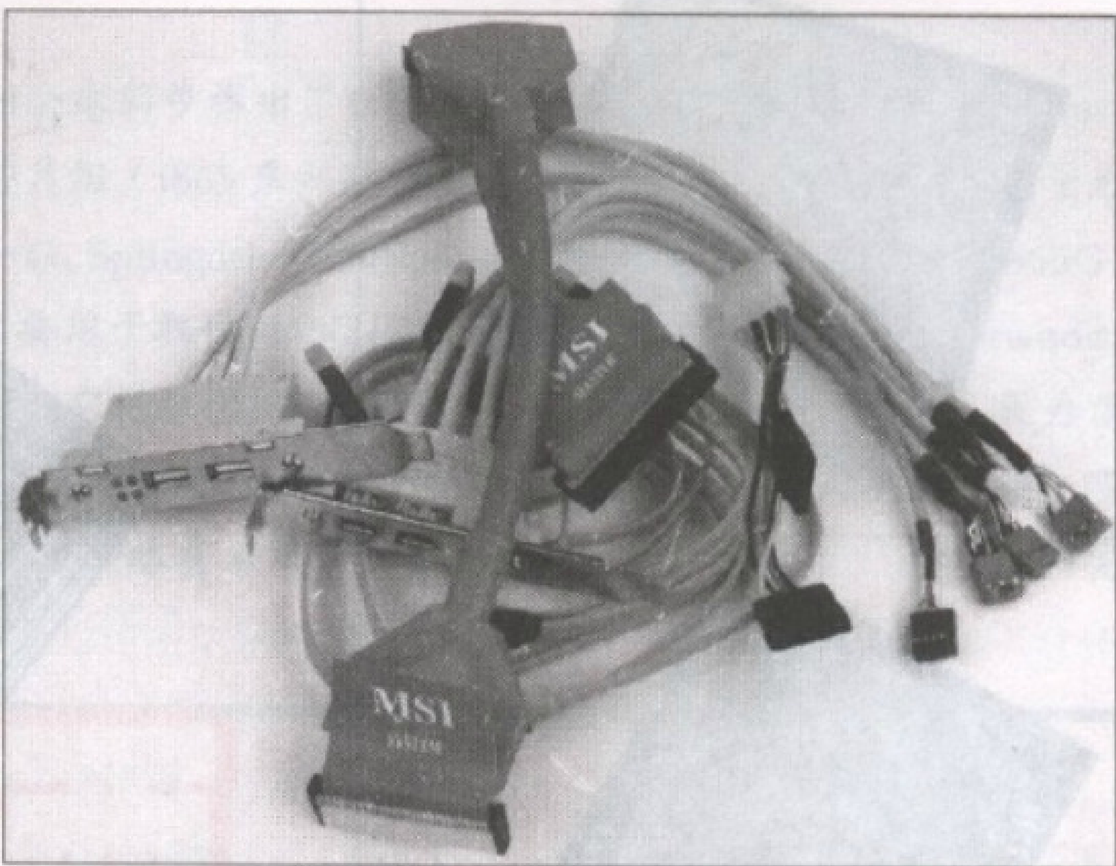


图11

的改进，i865/875系列芯片组主板仅需4层PCB即可满足要求，可帮助厂商进一步控制成本。D875PBZ采用ICH5 R南桥芯片（图5），支持2个SATA通道和SATA RAID 0，使用AGP 8×接口，板载5根PCI、4条DIMM、2个IDE、6个USB 2.0、2个PS/2、1个LPT、1个Com接口，配备Intel PRO/1000 CT千兆以太网控制芯片。D875PBZ依旧采用Phenix BIOS，不过具体设置方面和以往的Intel主板相比更为人性化，CPU温度显示、风扇转速控制等选项均出现在BIOS里（图6）。它的默认BIOS版本功能不是很完善，启动时有间歇性挂起，但升级BIOS后便解决了问题。

微星的MS-6728系列i865PE主板共有2款产品——865PE Neo2-FIS2R和865PE Neo2-S，售价分别为1700元和1120元，本次送测的是功能齐全的865PE Neo2-FIS2R（图10）。它采用红色PCB板，搭配ICH5 R南桥，使用AGP 8×接口。它提供5根PCI、4条DIMM、3个IDE、6个USB 2.0、2个PS/2、1个LPT、1个Com接口，支持Intel PRO/1000 CT千兆以太网控制芯片；同时集成PROMISE PDC20378芯片（图7），支持2个SATA通道，并可桥接一个IDE通道；板载VIA VT6306芯片，可支持3个IEEE 1394接口。该主板采用了微星新研发的MSI CoreCell智能控制芯片（图8），可根据系统负荷状况，实时调整电流的大小和散热风扇转速。MS-6728的北桥风扇装有彩灯，运转时彩灯会变换颜色（图9）。它附带的配件也很齐全，包括4条SATA数据线和电源线、1个三合一IEEE 1394集线器和1个二合一USB 2.0集线器，IDE数据线的设计相当独特（图11）。

为便于读者更多地了解新系统的性能表现，我们一共测试了7套平台的成绩，测试着重解答以下问题：

1.同频800MHz处理器和533MHz相比性能有多大提升？

2.i875P芯片组主板究竟有多强？

3.i865系列芯片组和i845G/GE、i845P/PE、i850E相比有什么优势？

4.低频率下800MHz P4性能表现如何？

由于测试平台较多，设置也相当复杂，我们用表格进行详细说明（见下表）。

出乎意料的是，尽管芯片组提供了足够的内存带宽，

表1

测试平台及相关设置

	配置	i875+P4 3.0	i875+P4 2.4	i865+P4 3.0	i865+P4 3.06	i845PE+P4 3.06	i850E+P4 3.06	i850E+P4 2.8
硬件平台	CPU	P4 3.0GHz（800MHz FSB，支持超线程）			P4 3.06GHz（533MHz FSB，支持超线程）			P4 2.8GHz（533MHz FSB）
	主板	Intel D875PBZ（i875）		微星MS-6728（i865PE）		升技BH7（i845PE）	Intel D850EMV2（i850E）	
	内存	Kingmax DDR400 256MBX2（i865/i875使用双通道模式）					三星PC1066 RDRAM 256MBX2	
	硬盘	WD1200JB（120GB、7200r/m、8MB缓存）		希捷酷鱼V串行版120GBX2 组成 RAID0				
	显卡	ATI RADEON 9700 Pro显卡（128MB显存，核心/显存频率为324/621MHz）						
软件及驱动	系统	Windows XP英文专业版+SP1，设置为性能最优化						
	芯片组驱动	Intel芯片组驱动5.00.1012					Intel芯片组驱动4.20.1006	
	磁盘驱动	Intel应用程序加速器3.0.0.2290 RAID版		N/A			Intel应用程序加速器2.2.0.2126	
	显卡驱动	ATI显卡公版驱动6.14.1.6307					ATI显卡公版驱动6.13.10.6178	
	DirectX版本	DirectX9.0					DirectX8.1	

注： 此处的2.4GHz P4通过3.0GHz P4降倍频得到；i865+P4 3.06使用双通道DDR333模式；IAA（Intel应用程序加速器）3.0 RAID版只能在SATA RAID系统上安装，而最新的非RAID版IAA无法识别i865/875系列芯片组。

表2

商业性能测试成绩								
测试软件	SYSmark2002	CC Winstone 2002	Business Winstone 2001	SiSoft Sandra2003		WinBench 99 2.0		Photoshop7.0
测试项目				整数内存带宽(MB)	浮点内存带宽(MB)	商业磁盘性能(kB/s)	高端磁盘性能(kB/s)	滤镜处理时间(秒)
i875+P4 3.0	336	49.1	87.3	4836	4821	19200	51200	234.3
i875+P4 2.4	281	41.8	76.4	4761	4794	17500	50900	291.4
i865+P4 3.0	324	47.4	72.2	4414	4428	10300	35200	232.3
i865+P4 3.06*	323	46.9	71.8	3377	3389	9650	35500	227.6
i845PE+P4 3.06	311	45.6	71.0	2537	2536	10700	38700	230.5
i850E+P4 3.06	311	46.1	81.2	3356	3345	18500	35400	230.0
i850E+P4 2.8	305	43.8	79.2	3380	3375	17800	34700	299.0

表3

3D性能测试和处理器测试成绩										
测试软件	WCPUID 3.1		3DMark2001	3DMark03	Quake III 1.32(four.dm_68)		UT 2003	Super π 1.1	Lame3.94	DivX 5.02
测试项目	外频(MHz)	主频(MHz)	默认测试		HQ1024X768(fps)	HQ1600X1200(fps)	DM-Antalus(fps)	104万位(秒)	MP3压缩时间(秒)	3000帧视频编码(fps)
i875+P4 3.0	199.54	2993.17	15755	4846	381.4	235.7	66.24	46.6	31	37.86
i875+P4 2.4	199.53	2394.35	14505	4727	333.9	232.9	55.13	56.0	38	31.28
i865+P4 3.0	201.01	3015.08	15335	4825	365.8	235.4	63.47	47.3	38	38.86
i865+P4 3.06	133.95	3080.76	14945	4802	341.9	228.3	61.53	51.0	37	38.68
i845PE+P4 3.06	133.52	3071.00	14754	4756	331.6	233.0	60.74	52.6	37	37.27
i850E+P4 3.06	132.62	3050.22	14867	N/A*	349.7	209.2	61.18	50.0	37	38.46
i850E+P4 2.8	132.65	2785.65	14512	N/A*	340.3	209.2	57.52	54.0	40	31.58

***注：** 由于3DMark03在DirectX 9.0才可发挥性能，因此这两个平台未测试该项。另外，除了用时间表示的项目外，所有测试成绩均越高越好。

i865+P4 3.0GHz却没有获得满意的性能，除在内存带宽方面明显强于i865+P4 3.06GHz外，其余项目中优势非常有限，在一些较注重处理器主频的项目中甚至落后于后者，整体性能提升幅度在1%左右。i875+P4 3.0GHz则有相当明显的优势，整体性能领先i865+P4 3.0GHz约3%到9%，几乎所有测试项目均拿到了最好成绩。我们注意到，i875+P4 3.0的实测内存带宽比i865+P4 3.0要大10%左右，联系到后者性能表现不佳的情况，我们认为，目前这个版本的i865PE北桥芯片（测试用主板为工程样品）可能在搭配3.0GHz处理器时，在内存控制方面存在一定不足；因为从我们的测试看，在该平台下800MHz前端总线相对533MHz无明显优势可言；除可能由于内存控制不足造成性能不理想外，也可能是目前针对i865系列的Intel芯片组驱动在某些方面还不够完善。

我们在测试中还尝试过升技BH7主板+P4 3.0GHz的组合，非常遗憾，尽管主板正确识别了处理器（包括超线程技术），并通过手动调节将内存频率固定在400MHz，最后还是未能进入操作系统，我们认为应该是内存质量没有达到要求的缘故。BH7代表的i845PE芯片组尽管只搭配单通道DDR333，性能表现却非常抢眼，与i850E和i865PE的比较中差距很小，磁盘性能甚至还有一定优势。至少从目前情况看，i845PE+ICH4+533MHz FSB的P4仍是性价比最高的组合。在i865+P4 3.0GHz、i865+P4 3.06GHz和i845PE+P4 3.06GHz三套系统中，我们都没有安装（前2套是驱动不支持，无法安装）IAA，从实际测试结果看，IAA对系统整体性能没什么影响（该结论目前仅在我们测试时采用的Windows XP系统中适用），而受影响较大的项目是Business Winstone 2001和WinBench 99 2.0的商业磁盘性能。

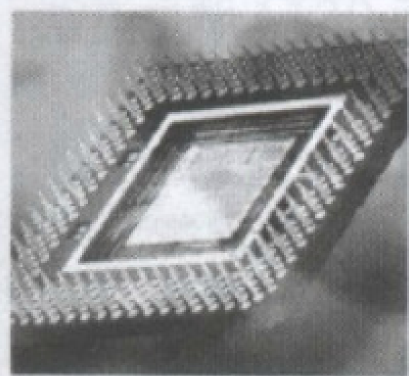
低频800MHz FSB P4的性能相当不错，i875+P4 2.4GHz和i850E+P4 2.8GHz之间差距并不大，一些项目成绩甚至优于后者。考虑到芯片组和内存带宽的影响，我们认为800MHz FSB的P4 2.4GHz性能大致相当于533MHz FSB的2.5～2.7GHz的水平。比较吸引人的地方是，800MHz FSB的P4 2.4GHz拥有超线程技术，尽管相对低的频率影响了超线程技术发挥，但800MHz的FSB尚可进行一些弥补。

也许是已对Intel最近两年的频繁升级有些麻木，也许是i865PE平台没有表现出预期的性能，本次测试中我们没有了以往Intel发布换代产品所带来的激动。800MHz前端总线目前所能带来的性能提升远没有预期的高，当然这也可能和芯片组及驱动不够完善有关。另外，6.4GB/s的系统带宽或许已突破了大多数测试软件的需求。当然，Intel的脚步没有停息，支持1066MHz的FSB、1MB二级缓存、0.09微米工艺的Prescott处理器，很快会在2003年底以前摆上桌面，我们期待那即将开启的是一瓶真正醉人的新酒。

2003年暑期电脑装机形势展望

许多读者朋友都将购机计划放到了暑假期间，我们这期就为大家介绍一些将在暑期走入你选购视界的主流平台或主要配件，以便大家能对暑期电脑装机态势有较深入的了解。

■四川 老莱



一、CPU——频率提升，价位下跌

作为电脑的"核心"，CPU的技术发展和市场动态一直都是IT行业和用户们关注的焦点。

1.800MHz P4渐成主流

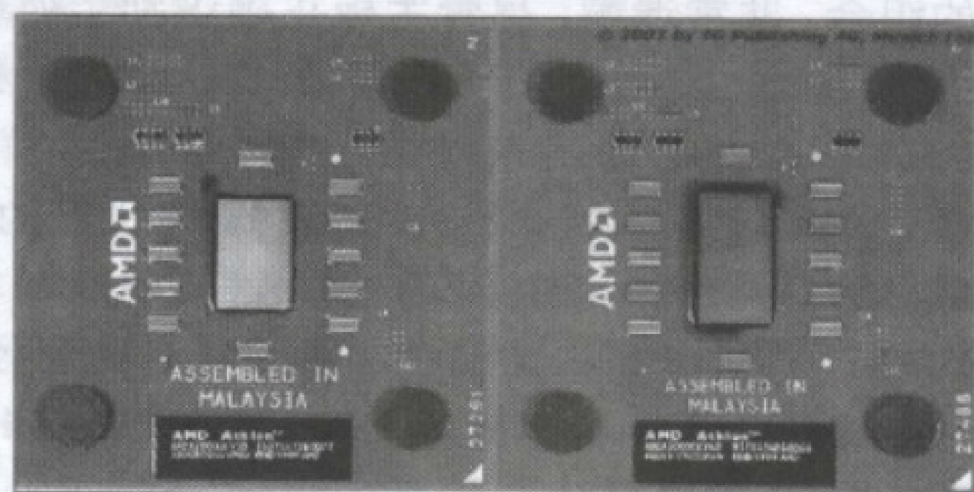
4月中旬，Intel推出了800MHz（200MHz×4）FSB（前端总线）的P4处理器（但Intel随后于4月14日宣布暂停3GHz的新P4处理器的发货，因为在一小部分芯片中发现了问题，Intel的人士表示"这些芯片也许是性能无法达到要求"）。在处理器核心到达一定主频之后，继续提升频率已变得相对困难，于是快速提升处理器的前端总线频率就成为提升CPU性能的最有效办法，所以从533MHz FSB到800MHz FSB，Intel直接抛弃了原本计划推出的667MHz FSB的产品，而一步跨入了800MHz FSB。

点评：虽然Intel将800MHz FSB引入P4系统，但主流P4处理器的主频在2003年内还将保持在2.4～3.4GHz，而外频和前端总线的大幅度提高，无疑对整机性能影响很大。同时，伴随着高频率处理器的上市，中低频率的P4价位也会随之下调。预计到今年6～8月份，我们将能在市场上以1XXX元的价位买到800MHz FSB P4中的"低频"产品（2.4～2.6GHz），让你一步进入800MHz时代。

2.Athlon 64难以赴会

对于在Intel的强压下生存的AMD而言，由于桌面版的Athlon 64（原始代号为ClawHammer，AMD原计划于今年三四月份期间推出，采用Socket 754针脚，初期以0.13微米工艺生产，核心内建128kB L1及256kB L2 Cache的设计，前端总线亦为800MHz）迟迟不能上市，为此AMD只好继续砺兵Athlon XP。去年为了突破2GHz的速度限制，并追上Pentium 4，AMD推出了采用0.13微米制造工艺的Thoroughbred核心，但很快又再度升级到Thoroughbred-B核心，其前端总线也从266MHz提升到了333MHz；此外，新的Barton核心Athlon XP还会在5月左右把外频提升到200MHz（即400MHz的FSB）。

点评：对AMD的拥戴者而言，Athlon 64在今夏肯定买不到了，但还好有性能强劲的Athlon XP聊以安慰。到时，选择333MHz或400MHz FSB、拥有512kB L2 Cache的Athlon XP，再配以支持400MHz FSB的nForce2主板，性能上也不会输于Intel的中



左是Thoroughbred-B核心，右是Barton核心。

高端P4平台。

3.CPU市场的整体走势

对于Intel而言，目前率先上市的3GHz的800MHz FSB P4处理器，售价与3.06GHz的533MHz FSB P4基本持平，而低主频的2.4/2.6/2.8GHz 800MHz FSB P4处理器也会陆续登陆市场。针对低端市场，Intel仍将以赛扬4代为主力，只不过今年的Celeron将全部采用Northwood核心，主频将从目前最高的2.2GHz提升到2.3～2.6GHz。

对于AMD平台而言，引人注目的是，Duron处理器已在蓝图计划中被取消了，但一向强调性价比的AMD不可能放弃低端市场，因此现在较低主频的Athlon XP（0.18或0.13微米工艺）都将在低端市场上与Intel的赛扬一争高低，而目前的市场状况也正是这样。其实从整体性能上说，采用中低主频的Athlon XP平台要比同频率的赛扬4强得多，毕竟前者过去是定位于中高端的产品，无论二级缓存大小还是外频都比后者高出不少，而且在价位上也有一定优势。

此外，无论是为迎接推出的新产品还是出于市场需要，CPU的降价一直没有停止过。在笔者撰写本文时，已经传来消息，Intel会在4月份大幅点仓调价，最高主频的P4 3.06GHz将从5000元降到4000元。另外，P4 1.8GHz的价格会降到现在1.7GHz P4的价格，其他各主频的P4和赛扬也都会出现不同幅度的降价。而AMD方面，由于4月22日AMD要推出Opteron处理器，而且不久他们还会推出400MHz FSB的Athlon XP 3200+处理器（Barton核心），所以目前AMD产品线里的主流产品也出现了连续降价。

点评： 虽然CPU的生产工艺已从0.13微米开始向0.09微米迈进，主流处理器的外频也跨入了200MHz，但今年处理器的主频将不会有太大攀升。在今夏的市场上，大家消费的主流还将以中等主频的2.4/2.6/2.8GHz 800MHz FSB P4及400MHz FSB的Athlon XP处理器（定位中高端，CPU价格估计将在1500元左右或更高）、533MHz FSB P4处理器及333MHz FSB的Athlon XP（中端用户，价位估计在千元左右）、Northwood核心的赛扬4及0.13微米工艺的Athlon XP（2GHz或2000+左右，针对低端及入门用户，价位估计将在300～600元左右）为主。

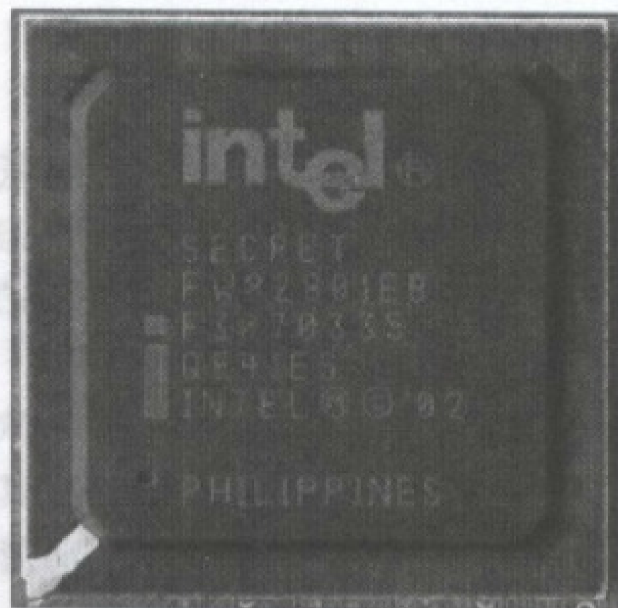


二、芯片组与主板——群雄纷争，选择多多

去年Intel的i845E/i845G/i845PE/i845GE系列芯片组可谓大获全胜，一举夺回了原本被VIA、SiS等第三方主板芯片组厂商占据的大片市场份额。在2003年，Intel更是极力想扩大P4及相关芯片组的优势。

1.今夏Intel是主角

根据Intel计划，800MHz FSB新P4处理器的配套主板芯片i865/i875系列芯片组已与新P4处理器一同发布，其中i865系列芯片组包含3款产品：i865PE、i865G和i865P，将面向不同的用户群体。i865PE是最值得期待的一款产品，它支持800MHz FSB的P4，以及将在今年第4季度发布的Prescott核心P4处理器，同时支持双通道DDR400内存，可提供6.4GB/s的内存带宽，这将会使Intel的DDR芯片组在内存带宽方面的落后局面大大改观。此外，i865PE还支持AGP 8×及Serial ATA 150；而i865G具有i865PE的所有规格，并集成Intel Extreme Graphics 2显示核心；i865P则面向低端市场，不支持DDR400、800MHz FSB和Prescott，但其他规格与i865PE完全一样。i875P和i865实际上出自同一条生产线，只是前者是在生产过程中挑出来的质量好的芯片，并加入Intel PAT技术和ECC校验功能，定位于工作站和服务器市场。



FW82801EB南桥

此外，为配合i865/i875系列芯片组的推出，Intel还同时推出了新的ICH5南桥芯片。ICH5有两个版本，分别是FW82801EB及FW82801ER，两者功能都差不多，但后者增加了RAID功能（支持RAID 0或RAID 1）。ICH5是第1片支持Serial ATA功能的南桥芯片，除能提供两条ATA/100通道外，还能提供两条SATA 150通道，对于推动SATA的普及具有非常重要的意义。

点评： 以上这些产品，都可能在暑期成为追求性能的用户选择的主流。此外，对于第三方芯片组厂商而言，由于2002年底Intel突然改变Springdale芯片组规格，并迟迟不提供800MHz FSB P4芯片组授权，令它们措手不及，这必将对其在暑期市场的表现有所影响。由于面向桌面市场的Athlon 64迟迟不能上市，对于Athlon的支持者而言，今年上半年在民用主板市场上，也只能在支持Barton核心Athlon XP方面多做文章了，这样威盛的KT333/KT400（A）系列、NVIDIA的nForce2系列、矽统的SiS746芯片组等都将在暑期成为用户追求性价比的好选择。

2.Intel与威盛和解带来的影响

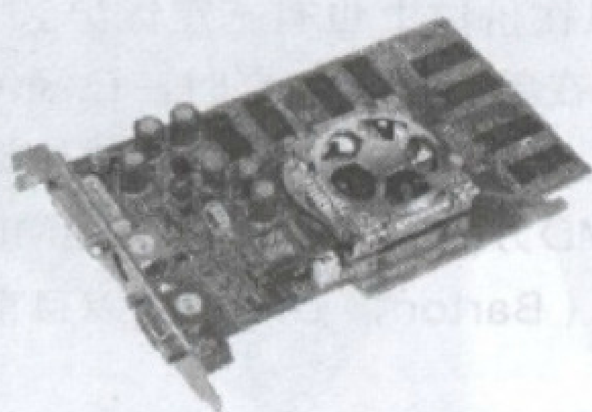
今年4月7日，Intel与威盛（VIA）正式就P4芯片组授权问题达成和解协议。此外，双方还达成了10年的交叉授权协议，自此一场旷日持久的官司终于化干戈为玉帛。这次Intel与威盛的和解，必将对今后的市场产生重大影响。紧接着，4月16日，矽统（SiS）宣布与Intel公司签订长期芯片组授权合约，矽统将有权在800MHz FSB的P4处理器上市后，制造销售与其兼容的芯片组。



Intel这次同时给予主板芯片组领域的另两强（SiS和VIA）以P4授权，一方面表明Intel对自己目前在CPU和主板芯片组领域的实力和市场份额充满了自信，另一方面由于SiS和VIA都专心投入P4芯片组的研制，不仅可壮大Intel在CPU领域的影响力，还有利于进一步打压AMD的CPU及其平台。此外，SiS和VIA两家同时获得授权，也必

将使未来P4主板领域的技术和价格竞争加剧。

点评： 可以预料的是，在今年的暑期市场上，在高端P4主板领域将同时出现采用Intel、SiS和VIA芯片组的产品（包括i865/i875系列、VIA PT600/PT800系列、SiS655系列等，其中i865PE/i875P主板的价格估计将在1000～1500元左右，i865G将在千元左右，而采用VIA PT600、SiS655的产品估计会在700～900元左右）；在中端市场上，Intel将继续依靠i845GE/i845PE系列占据出货量第一的位置（估计采用i845PE/i845GE芯片组的主板在暑期价格将跌到600～800元左右，低端的二线品牌i845GL/i845D主板下调到400～500元左右的价位上）。随着竞争加剧，在中低端市场上，采用SiS648系列芯片及VIA P4X400芯片组的主板都将会有较大的价格调整，以对抗来自Intel的压力。对于AMD平台而言，采用VIA的KT333/KT400系列、NVIDIA的nForce2系列、矽统SiS746芯片组的主板都将进一步降价，而笔者更看好的是支持双通道内存的nForce2系列，它将成为今夏Athlon平台最具性价比的主流（其中KT333/KT400系列、SiS746等主板的价格将在400～600元左右，而nForce2系列主板估计会在600～800元左右）。



三、显卡——产品线更新，型号混杂

1.ATI、NVIDIA龙争虎斗

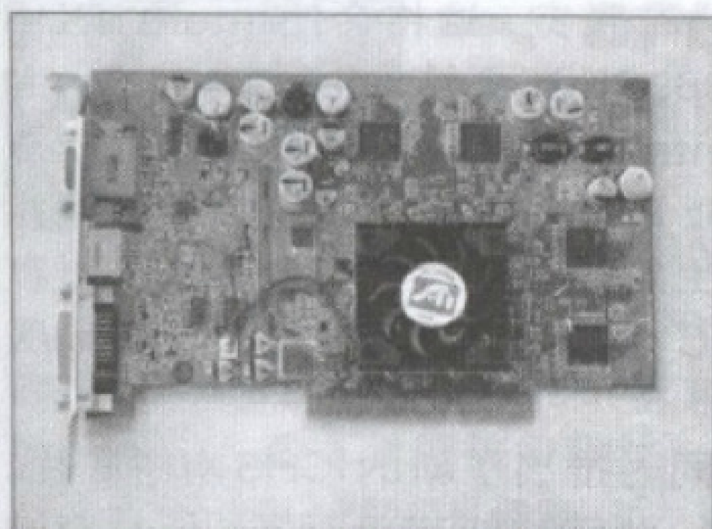
CPU和显卡是影响3D游戏速度的最主要因素，画面分辨率越低，CPU对速度的影响就越明显，而高分辨率下则更要看显卡的3D加速能力了，所以显卡也向来是用户们关心的焦点。现在显卡已步入DirectX 9时代，游戏中采用的3D特性也越来越多，性能固然重要，画质的提升也必不可少。

ATI方面，除去年夏天推出的旗舰产品RADEON 9700 Pro之外（最近又推出了继承者RADEON 9800），还推出了3款不同显卡——RADEON 9700/9500/9500 Pro，都采用R300核心，9700相当于降低了时钟频率的Pro版；而9500 Pro减少了一半的渲染流水线，9500在前者基础上把显存位数从256bit降到了128bit。此外，近期ATI还陆续更新了RADEON 9X00的产品线，过去的RADEON 9000、9100、9500系列，将被9200、9600（Pro）等取代。

NVIDIA方面，新推出的GeForceFX 5800 Ultra（NV30）虽然性能强劲，但价格昂贵，所以又先后推出了面向大众的后续版本NV31和NV34。NVIDIA的计划是，用支持DX 9的GeForceFX 5200（NV34）系列取代目前市场上的低端产品GeForce4 MX（NV34将会有两种时钟频率不同的版本上市，分别是FX 5200和5200 Ultra）；在中端市场，则由同样支持DirectX 9的FX 5600（NV31）取代GeForce4 Ti4200。

2.今年暑期的显卡主流产品

在今年的暑期市场上我们可看（买）到哪些主流的显卡产品呢？


ATI RADEON 9600 Pro显卡

ATI阵营

作为RADEON 9000系列的后继产品，RADEON 9200（RV280）是ATI新的低端主流产品，只支持DirectX 8.1，它和上一代的差别，只在于支持AGP 8×而已，但性能还是弱于RADEON 8500 LE。到暑期，二线品牌的这类显卡估计会在400～550元的价位上。

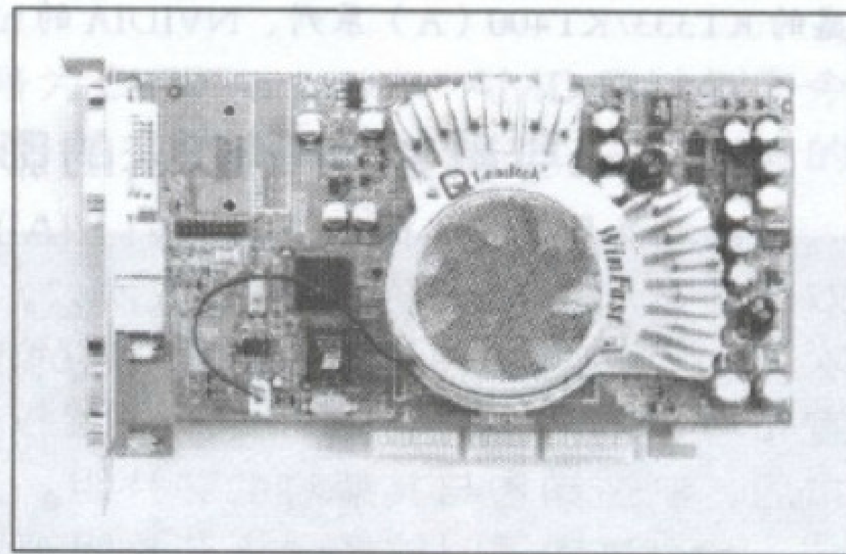
RADEON 9600（RV350）系列用来取代目前的RADEON 9500系列，它是一款完全支持DirectX 9的显示芯片，大部分基于R300核心，不过删掉了一些功能。就其技术规格来看，RADEON 9600（Pro）似乎要比RADEON 9500（Pro）略差。到暑期这类显卡依品牌或做工不同，估计价格会在800～1500元的价位上。

新的RADEON 9800（R350）将是RADEON 9700（R300）的接班人。就技术而言，R350算是改进的R300核心，时钟频率从325/310MHz提升到380/340MHz，其SmoothVision（2.1版）和HyperZ功能（第Ⅲ+代）都有所进步。RADEON 9800 Pro的性能十分强劲，不输于NVIDIA的顶级产品GeForceFX 5800 Ultra。

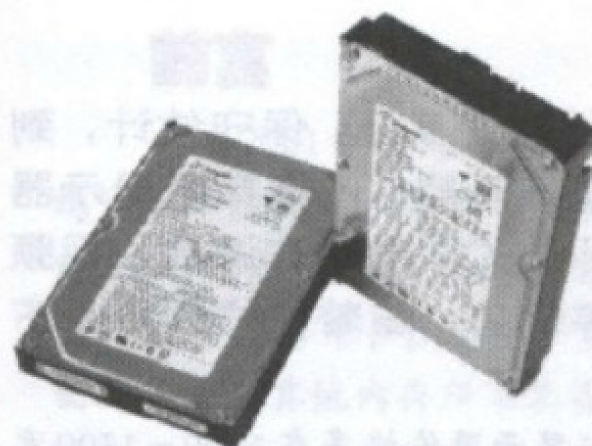
NVIDIA阵营

GeForceFX 5200（NV34）：采用0.15微米工艺，像素流水线为4条（2×2设计），支持DX9。虽然性能明显不如GeForce4 Ti4200，但至少在支持的3D特效方面相比老一代产品有一定优势。目前市场上已有700元左右的FX 5200显卡出现，到暑期它们很可能会降至500元左右的价位。

GeForceFX 5600（NV31）：它采用0.13微米工艺，内存时钟频率比FX 5800慢一些，配备普通的DDR显存，渲染流水线只有FX5800的一半（4条），到暑期二线品牌的FX 5600显卡很可能会在800元左右的价位上。


丽台的GeForceFX 5600 Ultra显卡

点评： 越来越多的型号和规格，将令普通消费者在今夏选择显卡时更不知所措。GeForceFX 5800系列、RADEON 9700/RADEON 9800系列仍将"扮演"高端杀手；在主流市场中，RADEON 9600系列以及GeForceFX 5600系列将取代RADEON 9500及Ti4200-8X在中端市场中打拼；而在低端市场方面，GeForceFX 5200及RADEON 9200将全面上市；此外，GeForce4 MX-SE（价格将普遍降到3XX元）和RADEON 9100（价格很可能跌至500元以内）等产品依然以不错的性价比成为入门用户的首选。



四、硬盘——更大的容量、更高的速度

更大的容量、更高的速度是目前硬盘发展的主要方向。容量方面，目前的IDE硬盘产品已达到单碟容量80GB，总容量也已突破200GB；速度方面，虽然硬盘的内部传输率没有太大突破，但外部接口却开始从并行ATA的133MB/S转向串行ATA的150MB/S，ATA串行在可靠性、安装及线缆连接方面都比并行ATA更出色，非常适合未来硬盘驱动器的发展趋势。

对于今夏硬盘消费趋势而言，首先，随着采用Intel的i865/i875等芯片组的主板整合Serial ATA功能和接口，Serial ATA硬盘产品可能在今夏成为用户选择的主流之一，并成为追求性能的用户的又一首选。其次，目前120GB容量的硬盘产品有多款已跌入千元以内，可以预料，今夏暑期7200r/m、80GB的硬盘将成为入门用户的首选（650～700元左右），而120GB的硬盘将以8XX元的价位成为大家消费的主流。第三，配备8MB缓存的硬盘也很可能成为追求性能用户的消费主流。



五、光存储设备——刻录机大行其道，DVD存储尚需时日

2003年最值得关注的光存储产品有两样，一是DVD刻录机，二是"蓝光盘"驱动器，但这两者都很难在今夏进入主流消费价位，特别是后者。

首先是大家关心的全功能DVD刻录机。DVD刻录技术是近两年各大光存储厂家争夺的技术制高点，其标准目前不太统一，主要可分为"DVD论坛"组织的DVD-RAM/DVD-RW两种标准，和七大厂商所主导的DVD+RW。此外，同时身处两个阵营的SONY公司，已推出可同时兼容DVD-RW和DVD+RW两种规格的产品——DVD±RW（DVD-Dual），这样用户便无需考虑可擦写光盘的格式，因此可大大提升DVD存储器的兼容性，很有诱惑力。我们在此大胆预测，随着光存储产品的普遍降价，部分品牌的DVD刻录机将在今夏降价到1000～1500元左右，进入高端DIY用户的视线。



就我们目前使用的主流光存储产品而言，在技术方面已经没有太多发展余地。传统的CD-ROM将从目前200元左右的价位跌到150元左右；DVD光驱很可能在今夏全面降至300元以内；而为了在纷争的光存储市场中脱颖而出，3XX元左右的价位也可能成为今夏40～48×CD-RW刻录机的主流。

而对去年异军突起的集DVD-ROM和CD-RW功能于一身的Combo（康宝）驱动器而言，目前已有台电的40速Combo（支持40×刻录/16×复写/16×DVD读取/40×CD读取）将价格猛降到499元。如此一来，在暑期以400多元买到一款Combo将是再正常不过的事，要知道仅仅一年前，这还是许多名牌16×DVD-ROM的价位。

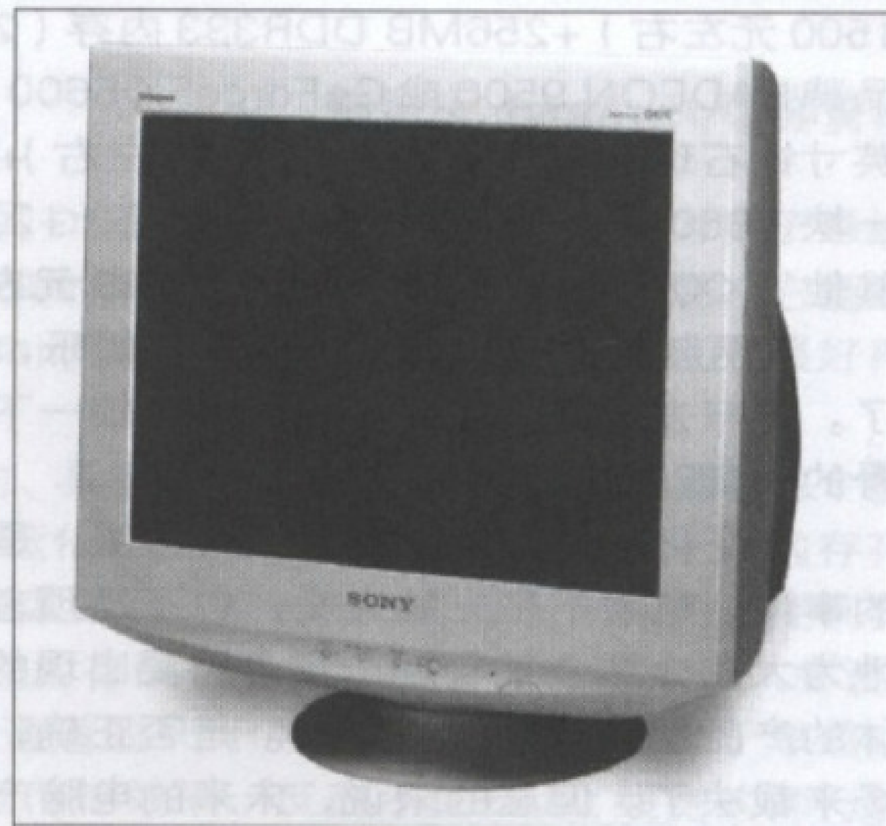


六、显示器——液晶崛起，纯平仍是主流

消息一： 随着飞利浦、三星、友达光电等主要厂家的第5代液晶面板生产线在2002年批量投产，液晶面板制造工艺大为提高，成品率大大提升，而制造成本相应大为降低。

消息二： 2003年，SONY官方已证实将于3月31日后逐步停产所有17和19英寸的"特丽珑（Trinitron）"CRT显像管/显示器，并将把显示器业务集中在其液晶产品上。也就是说，17、19英寸的SONY"特丽珑"显示器和使用"特丽珑"显像管的其他品牌显示器，都将在今年下半年逐步从市场上消失。

此消息一出，业界哗然，为此国内一些采用"特丽珑"显像管的厂家还将其产品价格进行了"适当"上调。虽然"特丽珑"一直是高端CRT显示器的代名词，但由于近几年来在其他显像管（特别是三菱的"钻石珑"）强有力的价格竞争下，采用"特丽珑"显像管的CRT显示器市场份额越来越小。所以，我们认为SONY特丽珑的停产不会对目前的显示器市场及今



即将离去的SONY G420显示器。

年暑期的显示器市场产生太大影响，只是一些“特丽珑”爱好者恐怕得抓紧时间了。

就整体趋势而言，2002年全球市场的液晶显示器销量已从2001年的1570万台猛增至3000万台。保守估计，到2006年，全球范围内液晶显示器的市场销量将会达到9500万台，并将在占有率上超过CRT显示器，占据整个显示器市场份额的2/3以上。另一方面，今年以来整体响应时间小于20ms的液晶显示器大量出现，LCD产品在游戏、视频播放等方面的劣势将越来越小，再加上液晶显示器天生的低辐射、亮度高、字符显示锐利等优势，随着价位的不断下调，液晶取代CRT显示器成为市场主流已是大势所趋。

点评：就价格变化而言，近一年来低端17英寸纯平CRT显示器价格已在千元左右，而中端17英寸纯平CRT显示器价格多在1300～1500元左右，降价空间已非常小，只有少数还维持在2000元以上价位的高档产品有一定价格空间，但对市场影响很小；而今年许多15英寸的液晶显示器价格已杀入2000元内，对CRT显示器造成极大的价格压力。可以预料，在今夏的市场中我们可用这样的价格买到满意的显示器产品：900元左右的一般品牌17英寸纯平CRT；1200～1300元的高带宽17英寸品牌纯平CRT；1500元左右的低端19英寸纯平CRT；1500～1800元左右的15英寸低端液晶；2000～2500元左右的主流15英寸液晶显示器以及2500～3500元左右的主流17英寸液晶显示器。



七、其他配件——稳中有变

对于内存而言，随着双通道DDR芯片组的盛行，很可能会推迟DDR-II的普及时间。单就DDR内存而言，目前市场上主流的DDR266将逐步被更高的DDR333和DDR400内存所取代。从最近几年的趋势看，内存的价格是最令人捉摸不定的，受内存芯片制造商、市场供需关系影响非常大，但就目前形势而言，如果不发生大的变动，内存价格将比较平稳地到达暑期，并有小幅下调（目前主流256MB DDR266价格在200～250元左右，高端的512MB DDR400内存在630元左右）。

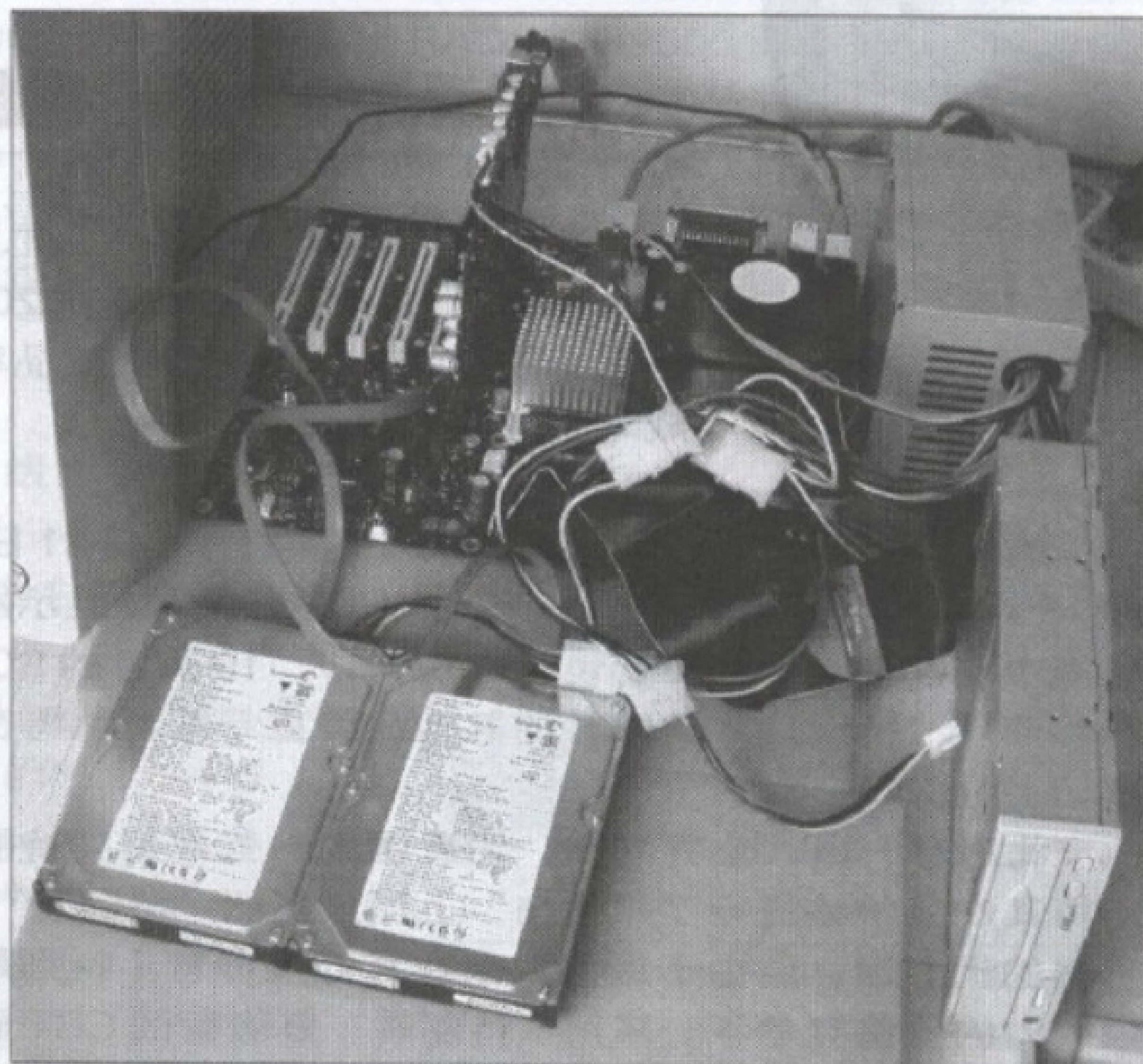
对机箱、电源这样的产品而言，由于技术和制造工艺已非常成熟，厂商们都在个性化方面下功夫，常见产品的价格不会有太大变动。而音箱的价格会有一定降低，特别是X.1的产品；随着板载5.1声道声卡的逐渐普及，暑期4.1乃至5.1的音箱很可能会成为消费的主流。对于外设中的打印机、扫描仪而言，民用级产品的价格已比较稳定，除非个别厂商有大的促销活动，否则价格很难有明显变化；值得关注的倒是打印机的耗材价格，希望在暑期能有较大的降幅。



就鼠标而言，入门用户往往无所谓，像笔者这样的人，一款15元的双飞燕2D足已对付；但对于游戏玩家和较高应用的读者而言，还是期待微软IE3.0或罗技的光电鼠标能在暑期有小幅降价。

总结——暑期到底能攒怎样的机器？

到了暑期，如果我们没有预测错的话，采用万元级的高档配机方案，你完全可买到这样一款酷机：一、二线品牌的i865PE主板（支持S-ATA RAID，1000元左右）+800MHz FSB的P4 2.4～2.6GHz（1500元左右）+512MB DDR400内存（600元左右）+RADEON 9700标准版或GeForceFX 5800标准版（1500～2000元左右）+19英寸钻石珑管CRT显示器或15英寸液晶显示器（2000元左右）+希捷酷鱼7200.7硬盘80GB×2（1400元）+DVD光驱和CD-RW刻录机（300+300元=600元）+5.1音箱（500元）+其他部件（400～900元）。**合计：10000元左右。**



在5000～6000元的主流配置上，你也可买到：名牌nForce2主板（700元）+Athlon XP 2600+（FSB 333MHz，1500元左右）+256MB DDR333内存（250元左右）+一般品牌RADEON 9500或GeForceFX 5600（800元左右）+17英寸钻石珑管CRT显示器（1200元左右）+酷鱼V硬盘120GB一块（850元）+DVD光驱（300元）+2.1音箱（100元）+其他（XXX元）。**合计：5000～6000元左右。**

这两款配置无论用来工作还是娱乐，基本都能应付自如了。再与去年暑期的万元级机器比较一下，是不是有脱胎换骨的感觉？

对变化莫测的电脑市场进行预测，是一件有趣而又艰巨的事情。笔者不是先知先觉，也不是预言家，以上只是粗略地为大家介绍今年暑期市场上将要出现的一些产品，以及总体的产品技术与价格的走向。是否正确，只有等待多变的市场来裁决了。但总的来说，未来的电脑产品不仅性能将越来越高、功能越来越丰富，而且价格也必将越来越低，这想必都是大家所期待的……

揭开双通道DDR的神秘面纱

前言

走过2001年的内存价格风暴，内存市场只平静了不到1年，便在2002年又掀起了新的战斗：SDRAM苟延残喘，技术领先的RDRAM退守服务器领域，DDR靠价格、性能、功耗等优势全面占领主流市场……然而在新的2003年里，内存技术的发展似乎走得有点勉强，随着新P4的推出，FSB（前端总线）也从533MHz正式向800MHz高速迈进，而目前的DDR内存提供的带宽还不能完全满足高速CPU的需求。

过去几年中，Intel也一直努力让人们接受他们所“崇拜”的RDRAM内存。虽然RDRAM在高工作频率、高带宽、高持续传输率方面的优势是其他内存所不具备的，但在较长的响应时间、制造工艺、生产成本、专利费用以及对传统主板的兼容性等方面，它也有很多先天不足。况且在一般桌面系统中，对于大多数应用程序来说，内存的“低响应时间”比“高带宽方案”更有效，响应时间往往更能决定系统的效率和整体性能，这恰恰是DDR的优势所在。RDRAM一方面生不逢时，另一方面价格居高不下，更重要的是，无论从内存本身，还是从支持的芯片组（主板）来看，DDR都占据了最高性价比的优势，所以RDRAM注定不能与DDR争夺主流市场。

现在判断一个系统的整体性能，很多时候是看FSB的大小。当一个CPU工作在400MHz FSB下时，它与内存之间可达到64bit/8 × 400MHz=3.2GB/s的数据传输率；FSB MHz为533MHz时，可达到64bit/8 × 533MHz=4.2GB/s的数据传输率。这时如果仍使用单独的64bit内存控制器，在DDR266模式下就只能提供2.1GB/s的内存带宽，在DDR400下也只能提供3.2GB/s，也就是说，即使用DDR400这样高的内存标准，在64bit内存位宽下也仅能满足FSB为400MHz的Pentium 4 CPU的数据带宽需求。当使用533MHz FSB的CPU时，即使用64bit的DDR400内存，内存子系统仍是整个系统的瓶颈。

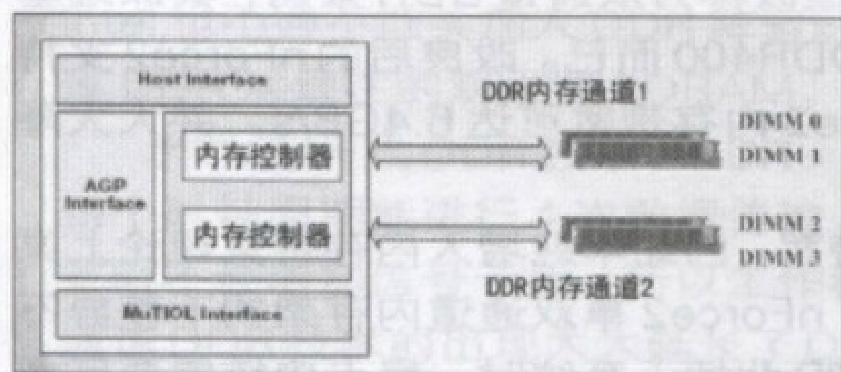


最初，Intel为P4选择了双通道的RDRAM架构，但由于成本太高，普通台式机用户难以接受，一般只能被高端或服务器用户所选择。而在桌面市场方面，到了i845PE/GE芯片组才开始支持DDR333，其所能提供的最大带宽也只有2.7GB/s，只能满足533MHz FSB的P4约62.5%的带宽需要，因此在一定程度上限制了处理器的性能发挥。Intel最新推出的800MHz FSB P4处理器的带宽将达到6.4GB/s，目前的DDR架构就更不能满足系统需要了。

那么，DDR是不是已成为将来PC系统发展过程中的鸡肋了呢？其实不然，采用双通道DDR（Dual-channel DDR）技术来增加内存带宽就是一个很好的解决方法。Intel也最终选择了双通道DDR技术，而不只是一味地倾向RDRAM架构。最近Intel宣称支持DDR400，主要也是为800MHz FSB的处理器铺平道路，因为DDR400所提供的内存带宽为3.2GB/s，采用双通道DDR技术后正好达到6.4GB/s。

一、什么是双通道DDR技术

■重庆 bani.net/倩你资讯



双通道DDR示意图

它是一种内存控制技术，在现有的DDR内存技术上，通过扩展内存子系统的位宽，使得内存带宽在内存频率不变的情况下提高一倍。具体地说，它能通过两个64bit的内存控制器来获得128bit内存总线所达到的带宽，而且效果好得多。

双通道DDR体系包含两个独立的、具备互补性的智能内存控制器，两个控制器都能在零等待时间的情况下同时运作：当控制器A准备进行下一次内存存取时，控制器B就在读/写主内存；反之亦同，控制器B在准备阶段时，控制器A又在读/写主内存，这样的内存控制模式可让有效等待时间减少50%，并使内存的带宽翻了一番。也许有些人会说，既然RDRAM不错，那现在的双通道RDRAM会不会更强呢？当然，采用双通道的RDRAM在很多方面都强于单通道RDRAM，但由于它采用串行的16bit线宽，这样使用双通道RDRAM的数据传输效果，反而不如64bit线宽的并行双通道DDR。

总的来说，双通道内存技术的特点是通过改变内存的控制方式来获得更高的带宽，它不需要内存生产商改变生产

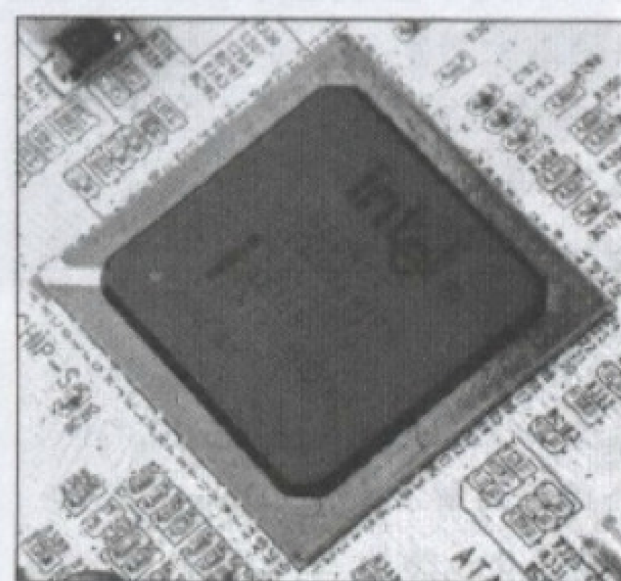
DDR VS RDRAM	类型	时钟频率	数据总线宽	内存带宽
DDR266	PC2100	133MHz	64bit	2.1GB/s
DDR266双通道	PC2100	133MHz	64bit	4.2GB/s
DDR333	PC2700	166MHz	64bit	2.7GB/s
DDR333双通道	PC2700	166MHz	64bit	5.4GB/s
DDR400	PC3200	200MHz	64bit	3.2GB/s
DDR400双通道	PC3200	200MHz	64bit	6.4GB/s
RDRAM 400	PC800	400MHz	16bit	1.6GB/s
RDRAM 400双通道	PC800	400MHz	16bit	3.2GB/s
RDRAM 533	PC1066	533MHz	16bit	2.1GB/s
RDRAM 533双通道	PC1066	533MHz	16bit	4.2GB/s
RDRAM 600	PC1200	600MHz	16bit	2.4GB/s
RDRAM 600双通道	PC1200	600MHz	16bit	4.8GB/s

工艺，可直接采用现有的DDR内存条，在目前的技术条件下无疑是最省时省力的扩展内存带宽的办法，也给DDR技术带来了新的活力。

由左表可看出，现在DDR333的数据传输率为2.7GB/s，采用双通道DDR333的传输率就能达到5.4GB/s，双通道DDR400的峰值传输率可达6.4GB/s，而现在最高的PC1200 RDRAM在双通道模式下也只能提供4.8GB/s的带宽，可见双通道DDR是现今最快也是最为成熟的内存传输技术。但是，双通道DDR仍属于DDR体系，它和双通道RDRAM技术非常类似：两者都通过两条内存并行运作，以获得双倍带宽。双通道DDR与其说是一种内存技术，还不如说是芯片组技术来得确切，目前已有Intel E7500（用于高端Xeon系统）、E7205、i865/875和NVIDIA nForce/nForce2等芯片组支持双通道DDR，而SiS和VIA的下一代芯片组产品都已计划加入该功能，AMD Opteron处理器集成的内存控制器也支持双通道DDR……也就是说，双通道DDR将会成为未来DDR内存的主要运作方式。

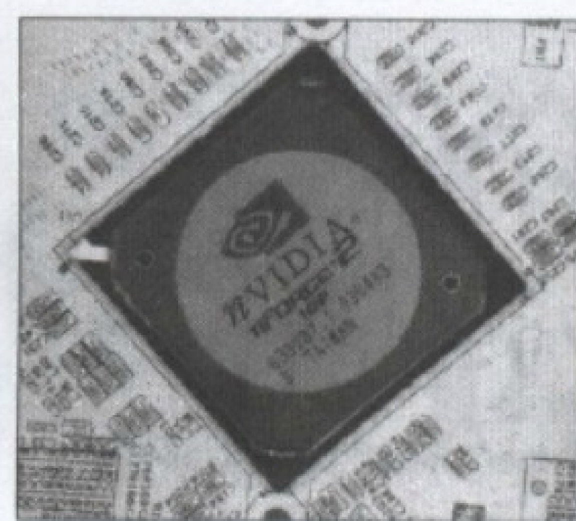
二、主流平台上的双通道DDR芯片组

1.Intel平台——i865芯片组

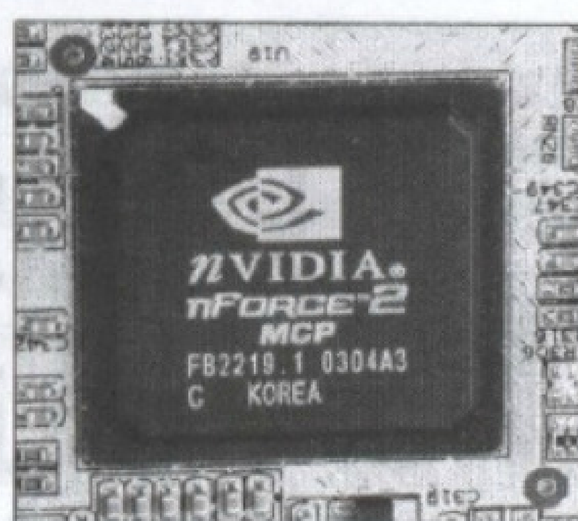

新的ICH5南桥芯片

让大家翘首期盼的Intel新一代P4芯片组终于面市了，i865芯片组支持800MHz前端总线和双通道DDR 333/400内存，理论内存带宽可达到6.4GB/s。i865采用了新的ICH5南桥，除支持2个SerialATA-150插槽和8个USB 2.0接口（ICH4南桥只能支持6个USB 2.0接口），还兼容Gigabit Ethernet（千兆以太网）；芯片组南北桥之间的数据传输通过266MB/s带宽的Hub Link 1.5完成。

开发代号为Springdale的i865系列芯片组有3个不同型号，它们之间的差异和命名与以前的Intel 845非常相似。Springdale-PE芯片组（i865PE）无内建显卡，支持AGP 8×、800/533MHz FSB和双通道DDR400；而Springdale-G芯片组（i865G）集成改进型的Intel Extreme Graphics显示核心，同样支持AGP 8×、800/533MHz FSB和双通道DDR400；Springdale-P芯片组（865P）无内建显卡，支持AGP 8×和533MHz FSB，但只能支持DDR333。以上北桥芯片配合ICH5南桥，都可支持最新的S-ATA接口和8个USB 2.0高速端口。



nForce2的IGP北桥芯片。



nForce2的MCP南桥芯片。

2.AMD平台——NVIDIA nForce2芯片组

NVIDIA推出nForce芯片组是其在产品线战略上的重要布署，但由于第1代nForce本身的一些原因，它并不成功，出货量也很小，但随后推出的nForce2却使整个业界都为之震撼。nForce2的整合概念、技术创新、工艺制造等都有着不同凡响的一面，可以说是现今市面上性能最好、功能最全的Athlon XP平台芯片组。

nForce2芯片组有SPP（系统平台处理器）和IGP（整合型图形处理器）这两种北桥芯片，分别可与南桥芯片MCP/MCP-T（媒体与通讯处理器）搭配。

（1）DDR400、AGP 8×和双通道DDR内存架构

以前在nForce中内存架构称之为TwinBank，nForce2仍沿用该内存构架，但改称为双通道DDR架构，其原理基本一样，也是由两个64位的内存通道构成，只不过最高支持运行频率提升到了DDR400而已。改良后的nForce2支持DDR400和AGP 8×，而原先的nForce只能支持DDR266和AGP 4×。nForce2内存带宽可达6.4GB/s，并大大降低了内存延时，所以理论上能比提供第1代nForce更好的性能。

不过，就目前来说单通道64bit内存架构已能为Atnlon XP提供足够的内存带宽，因此单纯增大内存带宽理论上虽能有效提高参数，但实际效果并不明显。实际上在大部分商业测试软件测试下，nForce2单双通道内存架构下差异不超过3%。当使用nForce2 IGP（注：整合了图形芯片的为IGP北桥，否则为SPP北桥）系统时，显卡内核需要巨大的带宽，会和CPU共享带宽，这时双通道DDR内存构架就显得尤为重要。

（2）改良后的DASP技术在nForce2上的良好表现

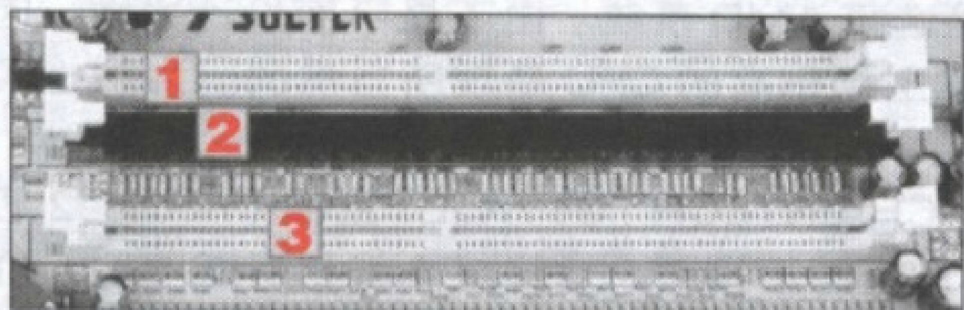
DASP（Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor，动态适应预测处理器）技术早在第1代nForce上就已出现，但当时技术还不够成熟，有一些难以逾越的技术障碍，未能大发异彩。但nForce2上的DASP具有更智能的预取能力，可正确预取下一步真正需要使用的数据，这成为nForce2最具吸引力的特性之一。NVIDIA的DASP有着和P4

及Athlon XP的硬件预取逻辑单元异曲同工的妙用：逻辑单元通过最近的内存数据主要读取的位置及读取频率，推测将要进行的存取操作会在哪个地方进行，然后将其认为缓存需要请求的数据预读取；当CPU需要这些数据时，由于无须再通过内存读取，可使读取等待时间减少数十纳秒；如果CPU根本不需要DASP缓存中的这些数据，则它们很快会被其他预读取数据取代，而不影响性能。

（3）丰富多彩的附加功能

nForce2中的南桥叫作MCP，且分为MCP和MCP-T两种不同型号，后者比前者多了一个APU（音频处理单元），并提供了杜比数字解码器，音频性能和输出音质方面有明显提升。MCP整合的磁盘控制器支持ATA/133传输规格和USB 2.0高速传输模式，并集成IEEE控制器，支持3个1394数据接口，也为系统的扩展提供了充足空间；此外MCP还整合了100Mb网卡控制器（MAC）。

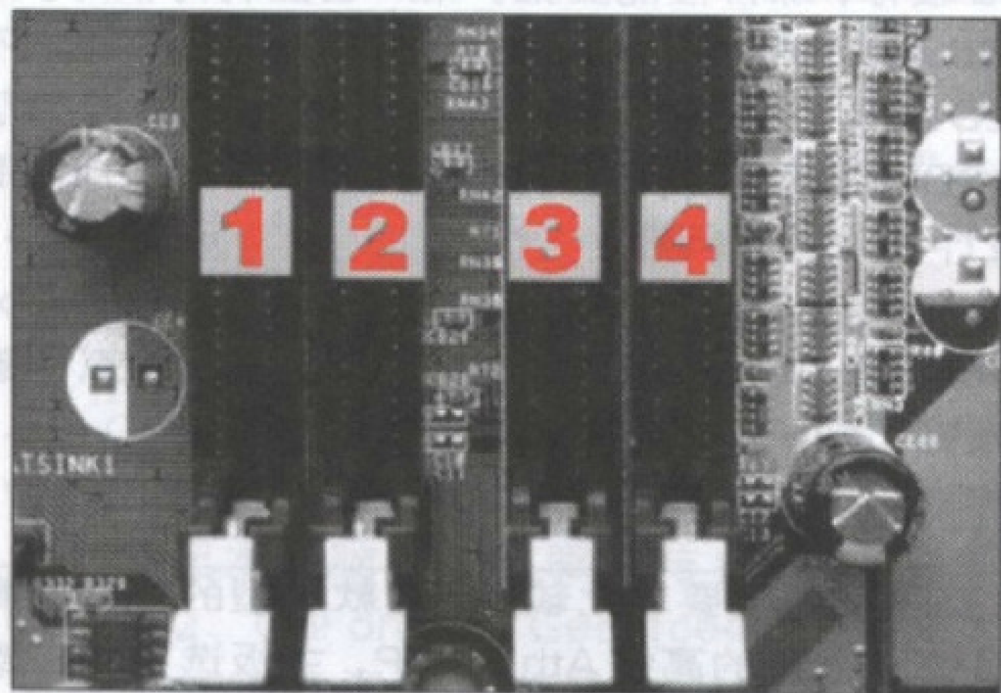
三、怎样安装DDR内存才能使用双通道技术



nForce2主板的DIMM安装位置。

1.采用nForce2芯片组的主板

要实现双通道DDR，当然先要有2条DDR内存，安装时一定要注意内存条的安装位置。nForce2主板一般提供3条内存DIMM（插槽），将一条DDR内存插在两个间隔近的槽中，而另一条一定要插在相隔较远的插槽中，也就是两条内存分别插于DIMM1和DIMM3中，而不能插在相距较近的DIMM1和DIMM2中，否则就无法享受双通道DDR的快感了。nForce2现在只提供3个DIMM，仅支持1组双通道DDR。



i865主板的DIMM安装位置。

2.采用Intel 865系列芯片组的主板

采用Intel 865系列芯片组的主板一般提供了4个DIMM，它的插法和nForce2的方法基本相同，邻近的2条插槽无法实现双通道DDR，也就是DIMM1、3或DIMM2、4同时插接才行。和nForce2不同的是，i865主板提供4个DIMM，能支持2组双通道DDR内存（4个DIMM槽全插上DDR内存条）。

四、如何选择

1.Intel平台（略）

关于P4平台上双通道DDR产品的情况，详见本期“硬件评析”栏目相关评测报告。

2.AMD平台

nForce2芯片被很多主板厂商所采用，华硕、微星、承启、磐正、升技等厂商都推出了相关产品。其中采用nForce2 IGP北桥的产品整合了GeForce4 MX420级别的图形芯片，对于一般用户来说，上网、打简单的3D游戏完全可以满足，价格不过1000元左右，很适合普通消费者。对于发烧友或有特殊要求的用户，就可使用采用SPP北桥芯片、不集成显卡的nForce2主板，再配上一块高档或自己需要的显卡，也能充分发挥双通道DDR的技术优势。

总结

双通道DDR是目前内存技术的发展趋势，64bit的DDR内存位宽得以拓展为128bit，性能的提升不言而喻。让我们感觉到已要成为PC性能瓶颈的DDR内存，再次发挥了它的速度优势，采用双通道DDR技术也是目前厂商们最简单、最直接让内存传输速度达到飞跃的捷径。

DDR与RDRAM的内存之战已偃旗息鼓，凭着廉价、平滑升级的优势，DDR最终获得了绝对的主导地位，连Intel也不得不低头加入DDR阵营。更重要的是，双通道DDR技术的出现让DDR系统带宽提高了一倍，若以双通道DDR对现在的双通道RDRAM，前者在理论上更具优势和发展前景。

作为下一代DDR技术，DDR-Ⅱ在标准上已进入最终的制订阶段。据悉DDR-Ⅱ将基于QDR（4倍率）技术，每个时钟周期能进行4次数据传输，这样即便实际物理工作频率不高也能获得较高的性能，且QDR技术在提高带宽时不会增加信号干扰，所以工作稳定性可得到充分保证。虽说在性能上DDR-Ⅱ与DDR相比有很多提高，但双通道DDR技术的出现大大延长了DDR的生命力，同时也削弱了市场上对DDR-Ⅱ的渴望，毕竟内存的发展还是要与CPU、芯片组等周边设备配合的。因此，距离DDR-Ⅱ内存成为主流的时代还有一段时间，在未来相当长的一段时期内，基于双通道DDR的系统会是我们使用的主要平台。

总的来说，双通道DDR技术的出现对于内存技术的发展具有非常重要的意义。在DDR内存价格已比较便宜的情况下，搭建一个高性能的双通道DDR平台并不需要很高的投资，这对于最终用户来说有着实实在在的好处。只有这样的新技术出现，才能使PC市场更加成熟，消费者才能有更多收益。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

本月酷机推荐

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 2000+（盒装）	750
主板	承启7NJL1（nForce2）	799
内存	Kingmax 256MB DDR400X2	570
硬盘	西部数据 WD800JB	860
显卡	迪兰恒进 镭姬杀手9500	999
声卡	主板集成	0
网卡	Adico AE310TX RO1	45
软驱	三星1.44M	70
光驱	中宝52X CD-ROM	185
刻录机	中宝48X CD-RW	488
显示器	飞利浦107P4	1680
鼠标	罗技极光旋貂	220
键盘	三星SDL-3510	75
音箱	润宝轻骑兵 B5680	308
机箱电源	富士康 风云148	298
整机	7347	

平面设计超值方案

想要高性价比，当然是选择AMD系统。由于是平面设计方案，因此超频是不理智的，选择一款主频稍高的CPU是理所当然的。为防止买到假货，我们选择了盒装产品，反正里面原装风扇也能减少一点开支。

这里主板选择了承启（CHAINTECH）的7NJL1主板（nForce2芯片组），其北桥芯片是SPP，没有图形核心，这样成本就相对低一些，价格也就更实惠。平面设计对内存的要求较高，2根256MB的DDR400内存组成双通道，性能还是令人满意的，何况最近内存价格又降下来了。西部数据的WD800JB配备8MB缓存，综合性能更强，噪声也控制得很好。显卡方面，虽然MATROX G550的2D效果非常出色，还支持多头显示，不过个人用户也没有必要对2D那么苛刻，而G550太差的3D性能也成为了放弃它的理由；ATI显卡的2D画质还不错，更何况RADEON 9500的3D性能很强，个人玩玩3D设计都没什么问题。

飞利浦107P4显示器的带宽达到234MHz，最高分辨率为1920×1440，且显示效果也还很好，是入门级设计的不错选择。至于好点的键盘、鼠标，相信就不用再强调了吧。

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 2200+	685
主板	硕泰克SL-75FRN2-L	770
内存	Kingmax 256MB DDR400X2	570
硬盘	希捷 酷鱼V 120GB	1000
显卡	盈通 镭9500标准版	999
声卡	创新SB Live!5.1	350
网卡	主板集成	0
软驱	SONY 1.44M	85
光驱	先锋DVD-120A	385
刻录机	建兴 LTR-4812	470
显示器	索尼CPD-G220	3600
鼠标	微软光学红光鲨（IE）	399
键盘	罗技 易上手键盘	70
音箱	兰欣 S-910	588
机箱电源	金河田 创世纪6111	340
整机	10311	

豪华型家庭娱乐配置

由于游戏、娱乐应用在整体性能上要求比较高，这款机型的配件选择是比较高档的，CPU采用了性能很高的高频Athlon XP，主板选择了硕泰克75FRN2-L，它采用nForce2芯片组，做工很好，性能也很不错。

双通道DDR400内存在内存带宽上有明显优势，选择两条Kingmax 256MB DDR400内存是速度和稳定的保障；在宽带开始普及的年代，海量的大容量高速硬盘可让你疯狂下载而无后顾之忧；显卡选择性能全面的镭9500，中高端显卡中性价比最好的选择。当然，一台好的显示器也是必不可少的，SONY的CPD-G220采用FD Trinitron显像管，原厂品质，绝对是发烧友的最爱。目前索尼已正式停产特丽珑显像管，因此以后可能会买不到这样的精品了，要买就赶快吧！

这款配置的综合性能非常好，无论是家庭娱乐还是图形设计的初级用户，都是不错的选择。

配件	品牌规格	参考价格（元）
CPU	AMD Athlon XP 1700+	455
主板	磐正EP-8K9A	660
内存	Kingmax 256MB DDR333	265
硬盘	希捷 酷鱼IV 60GB	665
显卡	迪兰恒进 镭姬杀手9100超值实用版	599
声卡	主板集成	
网卡	Adico AE310TX RO1	45
软驱	三星1.44M	70
光驱	建兴 52X桔狐狸CD-ROM	195
DVD	建兴 16X金狐狸DVD-ROM	345
显示器	飞利浦107B3	1390
鼠标	太阳花 极光迷你射貂鼠2030C	99
键盘	明基 52VA超薄	70
音箱	爵士 JS-2268 2.1木质	170
机箱电源	长城300W P4电源+ATX机箱	300
整机	5328	

学生经济购机方案

学生们的腰包往往不是很鼓，而对机器性能的要求一般还比较高，这里性能优良、价格便宜的Athlon XP 1700+自然是首选。主板平台方面，磐正EP-8K9A价格不高，但运行稳定，超频性能也十分出众，这一点尤其吸引喜爱超频的学生。由于大学生经常是几位室友合用一台机器，因此硬盘的容量要稍大些，60GB应该够用了。镭姬杀手9100超值实用版显卡，价格实惠，做工也还不错。

学生用的光驱可能是命最苦的，什么烂碟也拿来放，因此这里特意选择了性能优秀的建兴（Lite-on）产品，且分别买了CD-ROM和DVD，这样寿命相对会长很多，更何况现在建兴光驱和DVD的价格已非常平易近人了；当然，如果考虑到开支，在CD-ROM和DVD之间选其一也能满足需要了。显示器自然要选个带宽较高的，为了保护自己的视力可不要贪便宜。飞利浦107B3的带宽达到了173MHz，支持1600×1200，并通过了TCO99，符合我们选择的标准。

这款整机性价比优秀，性能出众，可满足学生宿舍不同人的需求，学习、上网、游戏、影片样样精通，值得推荐。

驱动热报

ATI

2003年4月13日，ATI发布多媒体中心（Multimedia Center）最新7.9英文版For WinMe/2000/XP，这是TV Wonder系列电视卡的Multimedia Center专用版。安装它之前需要先装上TV Wonder PCI、TV Wonder VE电视卡最新驱动1.11版和DirectX 9。

Logitech

2003年4月11日，罗技发布全系列鼠标MouseWare Advanced Utility（高级控制面板）最新版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。如果在WinXP中进行FPS游戏，鼠标加速度不可完全关闭是限制技术发挥的致命伤，就连Win2000中，如果不手动关闭鼠标加速选项也很难发挥出自己应有的技术水平。最新的MouseWare中增加了一个可关闭鼠标加速的选项，可用这个高级控制面板来调节。

SiS

2003年4月21日，矽统发布SiS650、650GL、651、740芯片组内置显示芯片最新驱动2.15-4.14.01.21505版For Win98SE/Me/2000/XP。

NVIDIA

2003年4月21日，NVIDIA发布GeForce4 440 Go芯片显卡最新驱动42.58 WHQL版For Win2000/XP，GO系列芯片主要被用于便携设备如笔记本电脑上，其驱动与GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce4公版驱动不同，不能相互混用。这是DELL为其采用GeForce4 440 Go显示芯片的笔记本电脑发布的通过微软认证的最新版驱动，其他使用相同显示芯片的笔记本电脑也可尝试这款驱动。

ASUS

2003年4月19日，华硕发布P4S533-MX主板最新BIOS 1005正式版，支持新型号的P4处理器。

MSI

2003年4月17日，微星发布最新Fuzzy Logic 4超频程序4.1.50.0版For Win98SE/Me/2000/XP。这是由微星自己推出的CPU自动超频程序，这一版本增加了对微星MS-6742、MS-6760主板的支持。

EPoX

磐正2003年4月11日发布EP-8RDA+主板最新BIOS 4/20/03版，提供了自动检测200MHz外频CPU的支持；修正了升级C17/C18D通用BIOS后，NVLAN MAC地址和1394 GUID被擦除的问题；修正了主板资源冲突的问题；修正了AK2001设备报告内存失败的问题；修正了使用SCSI array AAC-364卡在引导至POST 8B位置失败的问题。

本栏目驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2003年4月23日）。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

类别	品牌/产品	型号/规格	价格
CPU	Pentium 4	1.7/1.8A/2.0A GHz（散装478针）	1045/1170/1350
	Pentium 4	2.4A/2.53A GHz（散装478针）	1350/1620
	Pentium 4	2.8A/3.06 GHz（盒装478针）	3150/4800
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/1.8/2.0 GHz	380/445/530/640
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2200+/2400+	495/580/790/990
	Duron（散装）	850MHz/950MHz/1.1GHz	220/230/235
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	225/275
	现代	DDR266 128/256MB	135/240
	Kingmax	PC150 SDRAM 128/256MB	245/0
	Kingmax	DDR333 128/256/512MB	165/265/530
	金士顿	DDR266 128/256/512MB	170/270/520
	金士顿	DDR333 256/512MB	295/560
硬盘	迈拓 金钻九代（盒装）	40/60/80GB	625/780/850
	西部数据	800BB/800JB/1200BB/1200JB	735/860/985/1185
	希捷 酷鱼V代	120GB 7200r/m 2MB缓存	1000
	希捷 酷鱼7200.7	40/80GB	565/745
	IBM 120GXP	40/60/80/120GB	530/635/730/970
	IBM 笔记本硬盘	20/30/40GB	690/790/930
主板	华硕	P4PE LAN（845PE）/A7N8X（nForce2 SPP）	960/1030
	微星	KT4V（KT400）/845PE Max	780/850
	技嘉	8GE667（845GE）/7VA（KT400）	900/665
	升技	NF7（nForce2）/BE7（845PE）	920/899
	精英	L4IBMGL2-L（845GL）/L7SOM-L（SiS740）	685/650
	精英	羽林将P4S8AG/飞龙将K7S7AG	930/870
	磐正	EP-4G4AE（845G）/EP-8K9AI（KT400）	750/800
	硕泰克	85DR3-CL（845PE）/KT400-A4C	760/590
	捷波	J-845PEA（845PE）/V400MAX（KT400）	790/770
	Intel原厂	D845PESV/D845GLVAL/D845EBG2	820/690/780
显卡	华硕	V9280TD（Ti4200-8X 128MB TV-Out）	1599
	微星	Ti4200-T 64MB/Ti4800SE-8X 128MB	999/1999
	丽台	A170DDRT战斗版（MX440）/A280LE TD（Ti4200-8X）	620/1380
	旌宇	掠夺者SE 128MB/擒雷者XP标准版/擒雷者XP白金版	590/990/1850
	七彩虹	MX440SE 黄金版/烈火4200-8X CV	490/1280
	昂达	闪电8450（MX440-8X）/雷霆9000	780/660
	镭丽	蓝龙9500/9000豪华版/9000标准版	990/730/580
显示器	飞利浦	107F5/107P/109P/109S	1260/1710/3300/1680
	三星	753DFX/765MB/753S	1250/1390/1080
	明基	K791珑管/991v/A770/A781	1599/1799/1199/1499
	明基LCD	FP557s/FP581s珍珠白/FP767	2699/3099/3999
	MAG	786FT Ⅱ/796FD Ⅱ/AY565N/AY765	1149/1399/2499/3699
	爱国者	998FD/798FD/798HD/776FT+	2300/1390/1590/1190
	LG	775FT/774FT/777FN/F700P	1299/1399/1499/1799
	NESO	HD770A/TD770A/FD770A	1999/1799/1699
	CTX	EX700F/FP705/PR711F	1299/1399/2299
光驱与刻录机	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	180/195/190/180
	16速DVD-ROM	三星/微星/明基/华硕	375/389/380/380
	明基刻录机	5224P2银色月光/4824P2	569/485
	微星刻录机	48X CD-RW/52XCD-RW	499/520
	三星康宝	SM-348B 48速	599
	LG Combo	GCC-4320B/GCC-4320B	588/599
键盘鼠标	明基	52VA超薄/52TA键盘/乖乖鼠	70/70/218
	爱国者	超薄手感王2代/太空梭鼠标	98/58
	爱国者	3310W智多星手写键盘带无线笔	298
	罗技	易上手键盘/光电高手键鼠套装	62/160

以上报价由太平洋电脑网www.PConline.com.cn提供，截止日期为2003年4月23日。

自己动手改造ADSL



■zzsoft 张建华

一、技术分析：ADSL的特点与优势

随着Internet的爆炸式发展，在Internet上的商业应用和多媒体等服务也得以迅猛推广。以往的调制解调器或ISDN（综合业务数字网）等窄带接入方式，只能应用于文字和图片等数据流量较小的网络需求，加上不稳定且时常断线，已很难满足信息量日益增长的需求。数字化的宽带接入方式将成为主流，目前国内主要有如下几种宽带接入网技术：包括FTTB+LAN、有线通、ADSL等，其中ADSL（非对称数字用户环路）作为最先在中国出现的一种接入方式，以其安全性高、接入方便（只需拥有电话线即可）、可以随时提速（上海地区可以申请提速至1M或2M）、上行和下行带宽不对称（即下载和上传互不影响）、独占带宽等诸多优点赢得大多数用户的青睐。

ADSL几大优势：

1.ADSL的接入速度快。使用56k调制解调器要耗费50分钟才能下载的10MB视频剪辑，在使用ADSL调制解调器的情况下只需10秒就可以下载完成。ADSL调制解调器最高可以达到8Mbps的数据传输速率。

2.ADSL易于安装。它采用现有从本地交换局（电信局）到用户住所或办公室的电话铜缆双绞线，很少或几乎不需要重新布线，使得安装ADSL的成本很低。

3.ADSL可行性高。有线通和FTTB+LAN都是大批量接入小区，人多时速度会明显下降。ADSL采用现有的POTS（普通旧式电话服务），数据传输和电话不在一个频段内。高速数据传输可以和语音电话、传真通讯等同时进行，也就是说你可以一边上网一边打电话，这样上网时就不必再担心有朋友打电话找你却打不通了。

4.ADSL的技术优势。大多数因特网应用程序在上行和下行带宽上的需求并不相等。换句话说，用户在某个方向上传输的数据量比在另一个方向上传输的数据量更大。一般来说，因特网用户访问、接收的信息比他们上传的数据多得多，这就是现阶段因特网应用的特性。用户阅读的电子邮件比他们发送的电子邮件多，他们下载的数据量也往往比他们上传的大，一个普通用户的上行通常要求也就局限在向服务器发送命令或传输数据文件（通常都很小）到服务器。总之，绝大多数信息都属于下行数据，在设计ADSL（非对称数字环路）时就充分考虑了这种不平衡带宽趋势，它从网络到用户（下行）的传输速率最高可达到8Mbps，而从用户到网络（上行）的速率最高可以达到1Mbps。

二、动手实战：将改造进行到底

最近，小弟我新装了ADSL，发现ADSL上网时要先拨号，而且还要先装Enternet 300之类的软件，比较麻

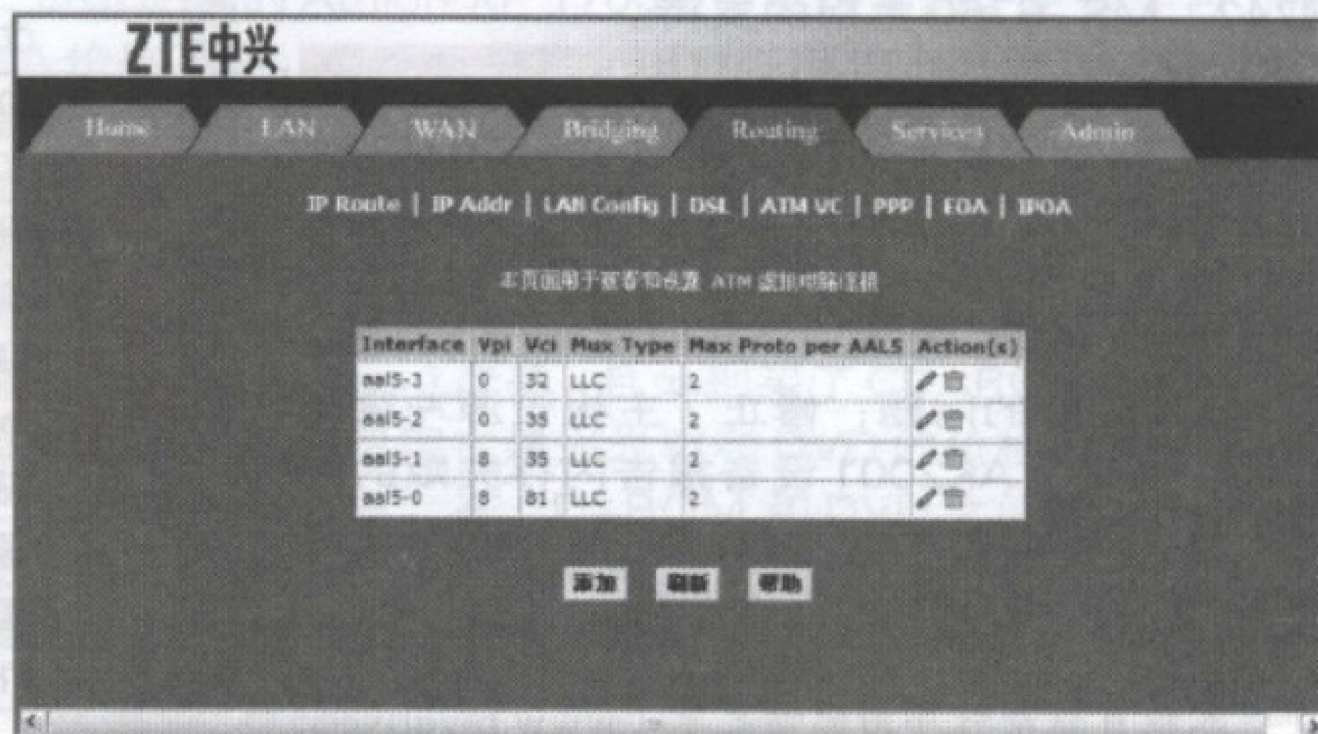


图1

烦。经过研究，发现可以使ADSL Modem工作在Router（路由）模式下，不需要装驱动软件，不用拨号，进入Windows后直接可以上网，十分方便，因此拿出来与大家共享。

此次改造完全只需软件设置，无需改动硬件、无危险性，大家可放心试验。本次试验以ZTE（中兴）ZXDSL 831的ADSL调制解调器为例，机器配置为：PⅢ 550、256MB内存、Inter 100M网卡、Windows XP操作系统。注意在改造前做好如下准备：IP地址设置为自动获取，不要设置网关，DNS也设置为自动获取。

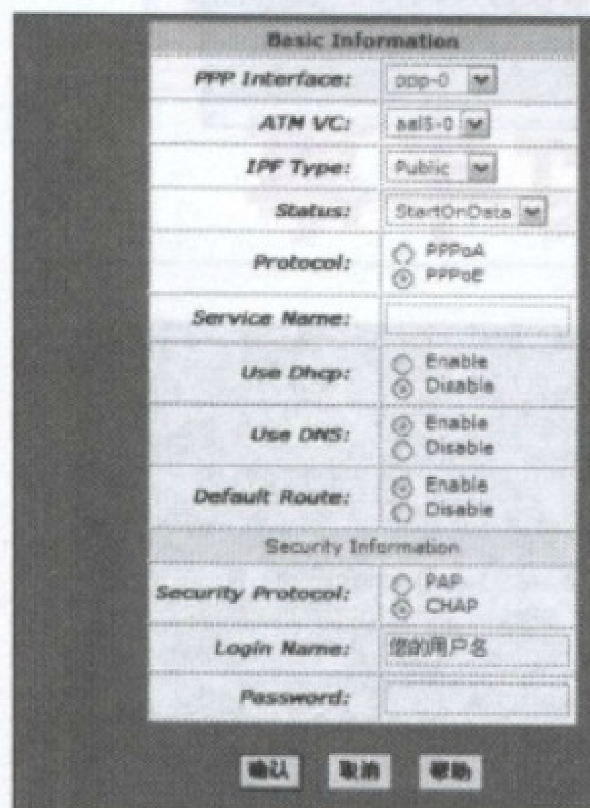


图2

首先打开IE，在网址栏输入192.168.1.1（出厂默认值，不同产品可能不同，请查阅产品说明书），回车后出现登录画面，提示输入用户名和密码，一般均为ZXDSL（注意大写，不同产品可能不同，请查阅产品说明书），进入Web页面，点击ROUTING，再点击ATM VC（图1），记录这一组连接所使用的Interface（接口）名称（一般默认为aal5-0）。

接下来点击PPP，进入PPP页面后点添加，出现如图2的画面，在ATM VC项目中选择刚刚记下的接口名字，Use DNS和Default Route两个选项选择Enable、Status选项选择StarOnData、Security Protocol选项选择Chap、Login Name和Password中输入在电信局申请ADSL后提供的用户名及密码，最后点击确认。出现确认页面后点击关闭，回到PPP设置页面中，Oper.Status中若显示Link Up，则表面连线成功。到此为止，基本上就大功告成了。不过设置在系统重起后就会失效，在Web页面中点击Admin→Commit&Reboot，Roboot Mode选项选择Roboot，点击确认（可能需要一些时间），会将设置永久存入ADSL Modem的内存，以后不论重起、关机还是关ADSL Modem都没关系。这样，以后进入系统就可以直接上网而无需手动拨号，不用羡慕装有线通的朋友了。要注意一点，当开机后，你的网络就连通了，这就意味着要收费，当然如果你是包月就没什么，如果是限时请注意下面的内容。当你想断开网络时，禁用掉任务栏中的连接没有用，这只是断开了网卡和ADSL Modem的连接（也就是局域网的连接）。应作如下设置：进入Web页面，点击ROUTING→DSL，进入DSL状态页面，点击LOOP停止，即可断开网络连接，想恢复连接再按一下LOOP开始。

至此，ADSL的改造就大功告成了，我们已经将ADSL Modem的连接方式由桥接（Bridge）改为PPPoE Router（路由）。

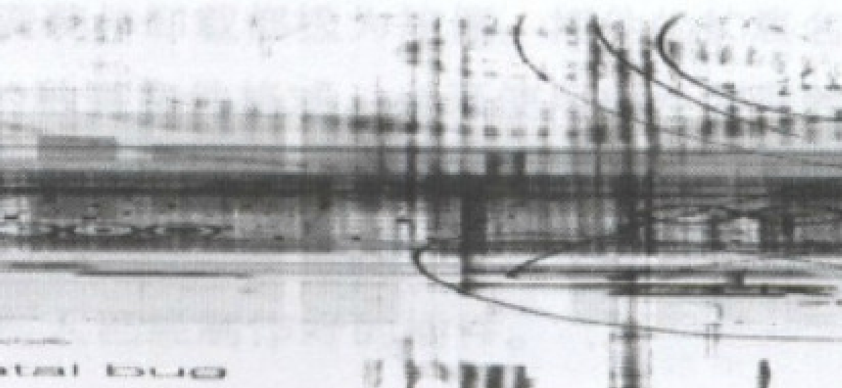
> **路由：** 指通过相互连接的网络把信息从源地点移动到目标地点的活动。
>
> **路由器（Hub）：** 域域网、广域网和互联网上的基本设备，它连接分布在一定地域内的计算机远程网络，并依据OSI（Open Systems Interconnection，开放系统互联）参考模型第三层的IP地址来对数据包进行转发。

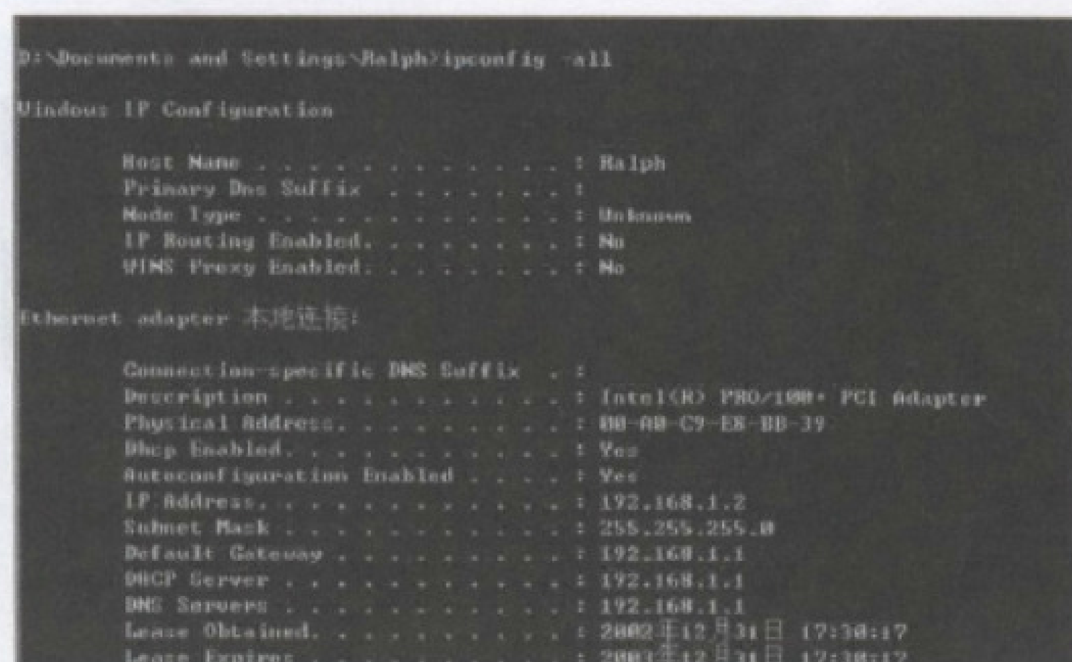
三、实际应用：网吧和SOHO的完美解决方案

经过改造，改变了ADSL Modem的工作模式，在应用中有如下优点：

1.经过设置，ADSL Modem工作在路由模式下，因此，这台Modem在任何PC机和任何系统（包括Win9X/2000/XP、Linux系统）中都可以直接使用而无需装驱动，可以减少很多不必要的麻烦，要知道在Linux下装驱动是很令人头痛的一件事。

2.系统平台无关性。几台机器共享上网将变得很简单，原先共享上网需要设一台主机、双网卡，客户机上网时主机必须开着，SYGate或Wingate等代理软件以及由此带来的一系列问题。现在经过改造，无需双网卡和代理软件，没有主机概念，任何一台机器打开即可上网，大大节省开支和时间。这对网吧和小型办公室很有实际意




```
D:\Documents and Settings\Ralph>ipconfig -all

Windows IP Configuration

        Host Name . . . . . . . . . . . . : Ralph
        Primary Dns Suffix  . . . . . . . :
        Node Type . . . . . . . . . . . . : Unknown
        IP Routing Enabled. . . . . . . . : No
        WINS Proxy Enabled. . . . . . . . : No

Ethernet adapter 本地连接:

        Connection-specific DNS Suffix  . :
        Description . . . . . . . . . . . : Intel(R) PRO/100+ PCI Adapter
        Physical Address. . . . . . . . . : 00-A0-C9-E6-BB-39
        Dhcp Enabled. . . . . . . . . . . : Yes
        Autoconfiguration Enabled . . . . : Yes
        IP Address. . . . . . . . . . . . : 192.168.1.2
        Subnet Mask . . . . . . . . . . . : 255.255.255.0
        Default Gateway . . . . . . . . . : 192.168.1.1
        DHCP Server . . . . . . . . . . . : 192.168.1.1
        DNS Servers . . . . . . . . . . . : 192.168.1.1
        Lease Obtained. . . . . . . . . . : 2002年12月31日 17:30:17
        Lease Expires . . . . . . . . . . : 2003年12月31日 17:30:17
```
图3

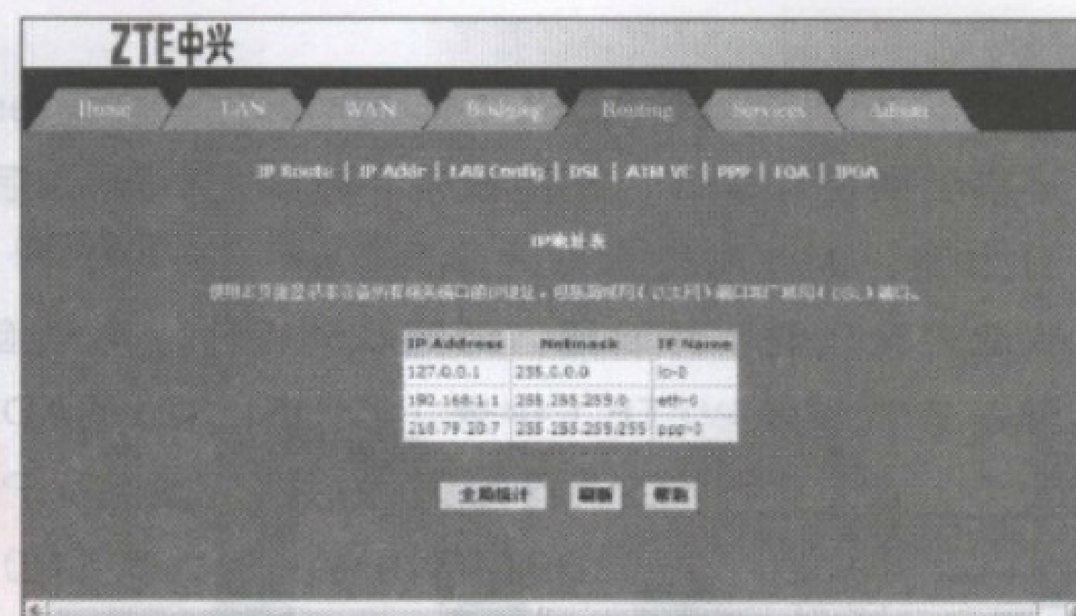
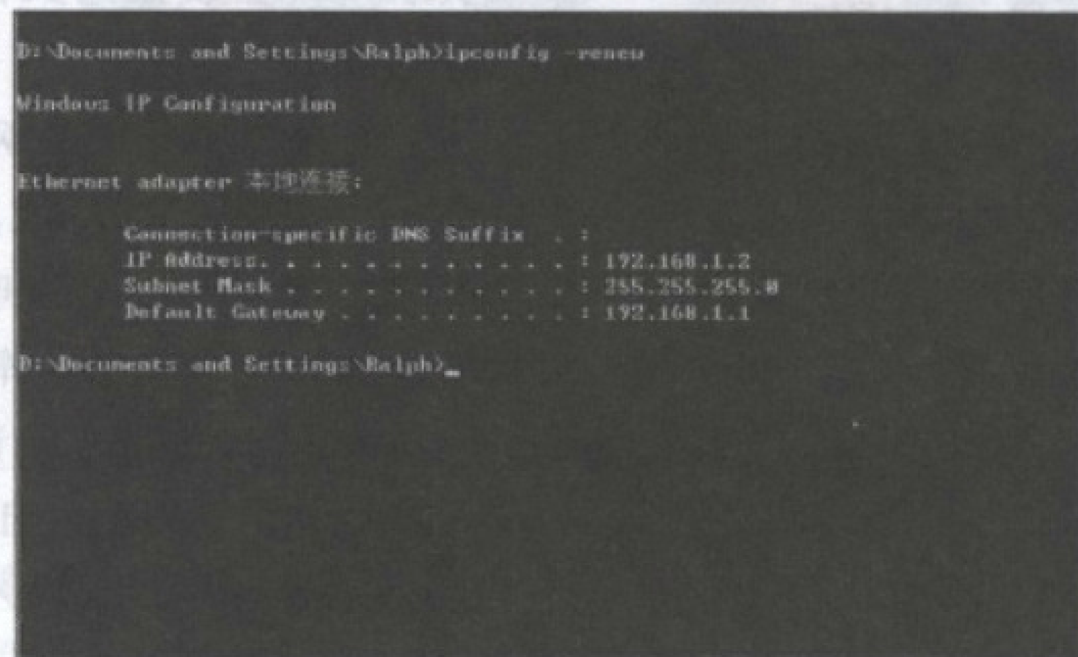


图4

义，不再需要单独购买服务器、不要专人管理、无需繁琐的代理设置、随时开机器都可以上网。但有一点要注意，机器和Hub（路由器）连接的网线与ADSL Modem和Hub连接的网线不一样，ADSL Modem和Hub之间的网线必须是反跳线（因为这是两个网络设备的连接，等于一个Hub连接一个RUOTER）。但如果你的Hub有UPLINK口，则ADSL Modem与Hub之间的连接（连在UPLINK口上）不需要反跳线。改造后ADSL Modem变为路由模式，Modem中的DHCP SERVER（动态主机配置协议）会自动分配IP地址给计算机，本例中将按照192.168.1.2开始分配，再增加


```
D:\Documents and Settings\Ralph>ipconfig -renew

Windows IP Configuration

Ethernet adapter 本地连接:

        Connection-specific DNS Suffix  . :
        IP Address. . . . . . . . . . . . : 192.168.1.2
        Subnet Mask . . . . . . . . . . . : 255.255.255.0
        Default Gateway . . . . . . . . . : 192.168.1.1

D:\Documents and Settings\Ralph>_
```
图5

一台机器，IP地址将为192.168.1.3，其他机器以此类推。此时Default Gateway DNS SERVER和DHCP SERVER都是192.168.1.1（即ADSL Modem）。现在有个问题，就是机器的地址变为局域网地址，有些朋友要开FTP、HTTP等服务会遇到麻烦，此时在DOS命令行下运行ipoconfig -all（见图3），看到的IP地址是192.168.1.2。此时要查看出口IP有2种方法，一是ADSL Modem Web设置页面，在ROUTING→LAN CONFIG下，最后一行即为出口IP地址，如218.79.XX.X（见图4）。如果你嫌麻烦，还有一种方法是用软件查看，比如SpeeDNS（大小220kB左右，在www.pchome.net有下载）。具体使用方法可以参看软件说明，在此就不赘述了。

第二个问题就是如果你是Win2000或XP系统，在进入系统前没有将ADSL Modem电源打开，那么进入系统后将不能上网，就算此时再打开电源也没用。一般的解决方法是重新启动，现在有一个很简单的方法，就是在DOS命令行下运行ipconfig -renew，等待几秒钟就又可以上网了，如图5所示。

写在最后：宽带肯定是今后网络接入的发展方向，ADSL是其中比较成熟的一种，而它也在中国拥有很多用户，希望这篇文章能给各位读者一些参考，并能给大家带来方便。

DHCP（动态主机配置协议）：功能就是当一台设置为自动获取IP地址的计算机在登录网络时，会向网络上发送需求一个IP地址的请求，专门负责提供IP地址的DHCP服务器回应这个请求，为这台计算机提供一个空闲的IP地址。

IP地址：每一台计算机都有唯一的地址，作为该计算机在网络中的唯一标志。我们称为IP地址（Internet Protocol Address）。IP地址是唯一的32位二进制数，分为4组，每组8位，用十进制数字表示，每个十进制数字的取值范围为0到255，数字间用“.”隔开。这种编址方法定义了计算机在网络上的位置。

新鲜打造个人网站

系列教程之十

事半功倍——网页制作的辅助工具

■Simple Palace工作室

网页制作是一项庞大复杂的工程，要想设计制作出与众不同的网页，仅仅依靠单一的编辑工具远远不够。或许你对Dreamweaver和FrontPage的使用已经烂熟于胸了，但它们本身也有很多实用技巧可循，你都一一掌握了吗？虽然它们整体功能很强大，但具体到其中某一项功能却有些不尽人意。如果你是一个新手，可能在Dreamweaver复杂的操作环境面前不知所措，此时你有没有想过使用其他一些替代工具——不仅具有Dreamweaver中所提供的功能，而且操作方便、容易上手呢？其实，如今已经有很多网页制作工具具有这种特点。此外，还有很多其他工具可以专门用来进行网页源代码的编辑或网页美化工作，如果你能将它们充分利用起来，就能达到事半功倍的效果，快速将自己的网页制作水平上升到一个新台阶，而且省时省力还省心。下面就随我一起来看看本章为你精心准备的网页制作实用工具集。

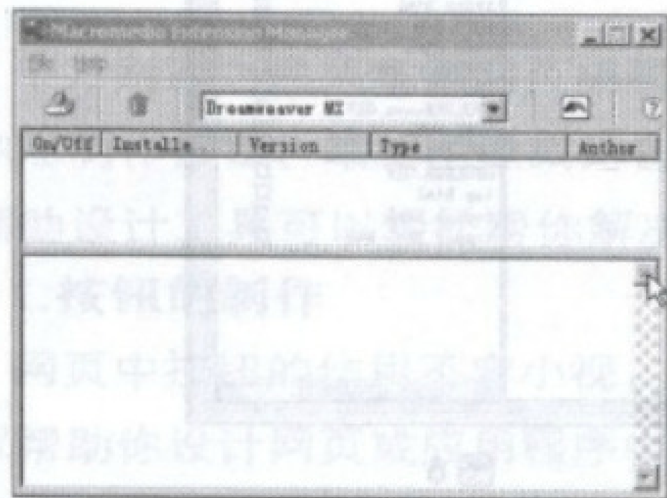


图1

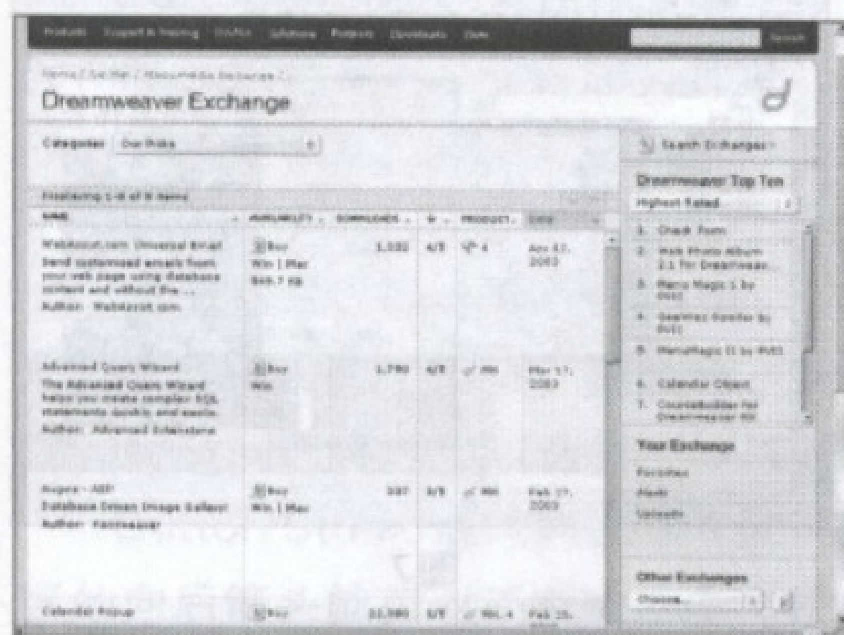


图2



图3

一、活用Dreamweaver中的扩展插件

作为网页设计制作的专家，Dreamweaver当仁不让成为网页制作的主流工具并得到广大网页制作者们的青睐。Dreamweaver的功能非常强大，利用它可以实现各种奇妙的网页效果，其本身也有很多使用技巧。但如果你能安装它的一些扩展插件并灵活运用，那就更无异于如虎添翼，让你在网页设计制作中如鱼得水，在美妙的设计空间中自由遨游。

Dreamweaver中的扩展插件具有强大的无限扩展性，它与Photoshop中的滤镜概念非常类似。Dreamweaver的插件主要有3种：Command命令、Object对象和Behavior行为。Command命令用于在网页编辑时实现一定的功能，例如设置表格的样式；Object对象用于在网页中插入元素，例如在网页中插入图片或Quicktime电影文件；Behavior行为主要用于在网页上实现动态的交互功能，例如单击图片后弹出特定的窗口，而具体起来它可以有浏览器类、动态网页类、格式类、导航类、脚本类、表格类、文字类等各种形式的插件。这些插件最大的好处就是它们基本都可免费下载到，下面我们就来看看这些插件的安装和使用，充分领略来自第三方的无穷魅力。

1.插件的安装

过去，插件的安装过程比较繁琐，让新手望而生畏。从Dreamweaver 3开始，Macromedia公司统一了插件格式，并推出了专用的插件管理器Extensions Manager，使得插件的安装与卸载都极为简便。插件的扩展名为.mxp，是Macromedia公司开发的独有文件格式，必须使用插件管理器来解压缩安装。Macromedia公司在自己的网页上开辟了Macromedia Exchange专栏，可以让用户们交流自己的插件，你可以上传自己编写好的插件，同时也可以在网络中自由下载别人已经制作好的插件。

选择Dreamweaver主菜单下的“Command→Manage Extensions”即可弹出Extensions Manager主界面，如图1所示。如果你想下载最新插件，点击Extensions Manager工具栏中最右边的按钮就可以打开Macromedia公司上的插件交换网页，如图2所示。里边包含了众多类别的各种插件，你可以按照自己的需要选择下载。下载完成后鼠标双击该插件，插件管理器就会自动识别文件类型并正确安装，同时在Extensions Manager中下方还会有插件相应的功能介绍，让你对它的使用有一个大概了解。

2.插件的使用

插件安装完成以后，它们就会自动嵌入到Dreamweaver中去，与Dreamweaver中的其他菜单或按钮几乎没有区别。命令类型的插件会出现在Command菜单中，行为类型的插件出现在Behaviors面板中，对象类型的插件出现在Object面板中。

一旦插件正确安装完成之后，其使用与Dreamweaver中的其他操作几乎没有任何区别，但Dreamweaver的功能变得更加强大，以前很多很花哨的网页效果从此不费吹灰之力就能轻松实现。

此外，我们都知道，Dreamweaver当前的最新版本为MX，一般情况下我们得到的都是英文正式版，操作起来多有不便，其实我们完全可以将其汉化，汉化补丁参考的下载地址为：ftp://soft1.luneng.com/DW.MX.cn.rar（6.5MB），汉化版的Dreamweaver的启动界面如图3所示。当然，我们也可以选择使用Macromedia Dreamweaver MX简体中文试用版，它与正式版功能相差无几，其参考的下载地址为：http://www.skycn.com/soft/860.html（50.2MB）。

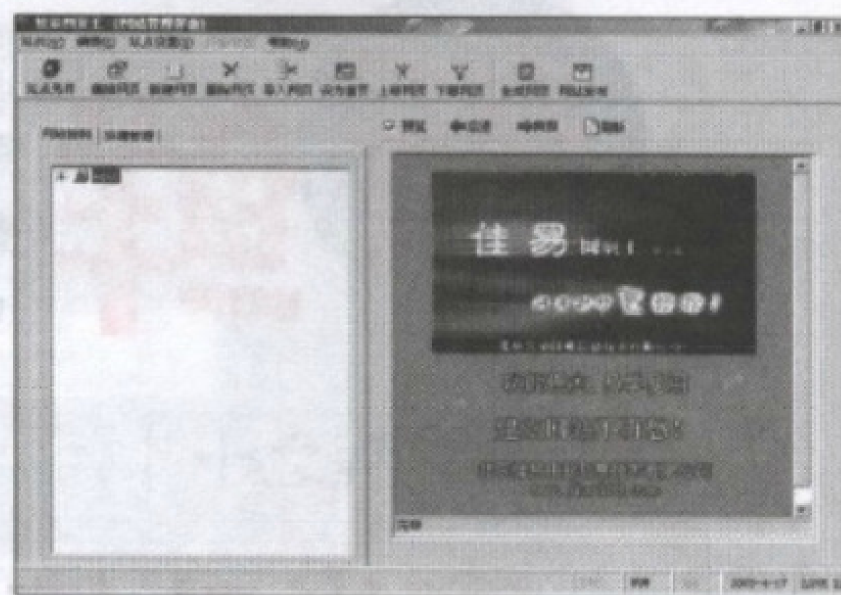
二、经典实用的网页制作工具

Dreamweaver功能强大，但它操作起来却比较复杂，特别是对新手来说难度更大，其他网页制作工具中除FrontPage之外，也有一些易于使用、功能较强的可供选择。下面给大家推荐其中比较经典实用的网页制作利器。

1.佳易网页王

佳易网页王提出的口号是“让人人都会做网页，一天成为网页高手”，口号异常响亮，不过它确实也有很多独特的功能和优势。作为一款高度智能化的新型网页制作软件，它不仅集成了FrontPage和Dreamweaver的主要功能，最重要的是它特别容易上手。目前推广版可以免费使用，参考的下载点为：http://xz.onlinedown.net/down/jypage30.zip（中文软件，7.2MB）。

软件安装完毕，运行即可看到如图4所示的窗口。首先可以点击工具栏中的“新建网页”按钮来创建一个网页文件，接着点击“编辑网页”按钮来设计网页。在图5所示的网页编辑窗口中，我们可以看到佳易网页王也提供所见即所得的方式，可以一边进行编辑一边查看源代码，同时还可以打开预览窗口来进行网页的浏览。网页编辑也非常简单，如同在使用Word一样得心应手，打开网页编辑窗口菜单上的“插入”，可以看到它内含自动化编程功能，无需编制任何程序就可轻松自如地在网页中加入数据库操作功能、实现数据录入、数据查询功能，实现动态新闻发布、网络实时讨论、聊天、BBS论坛及用户留言等让众多非专业网站开发者望而却步的功能，此外还有很多Java特效可供选择。不过很遗憾的是，除非购买正式版，否则这几项功能在推广版上限制使用。点击“网站结构”右边的“资源管理”标签（如图6），可以发现佳易网页王提供了类似于Windows资源管理器方式的网页管理界面，可以自己熟悉的操作方式轻松自如地定义网站目录结构、网页之间的链接关系，快捷方便地


图4

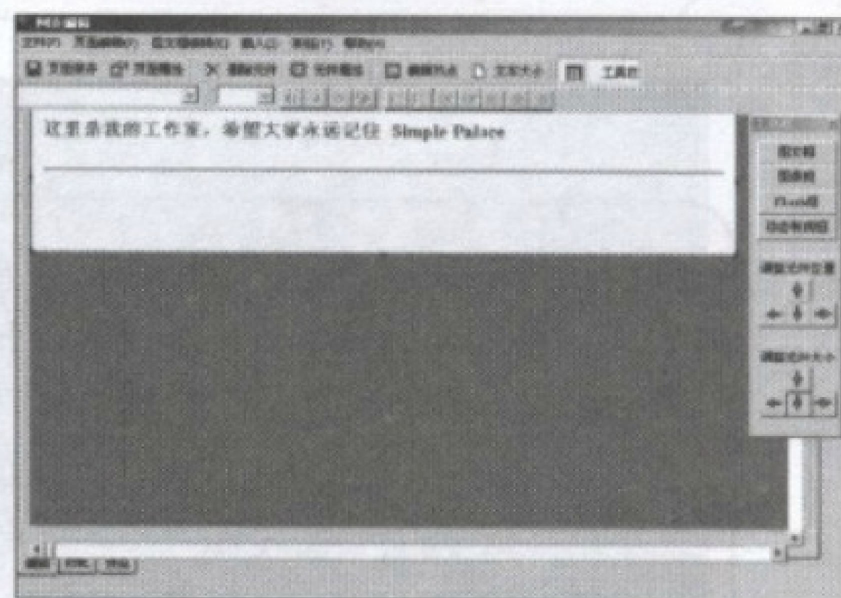


图5

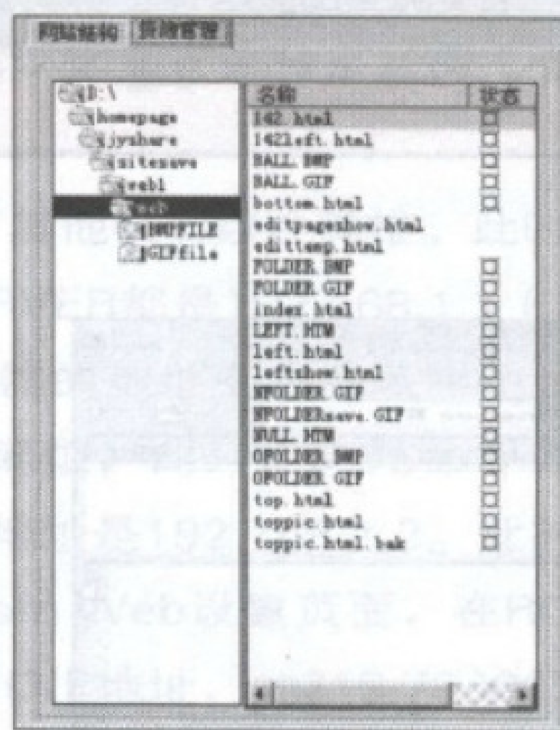


图6

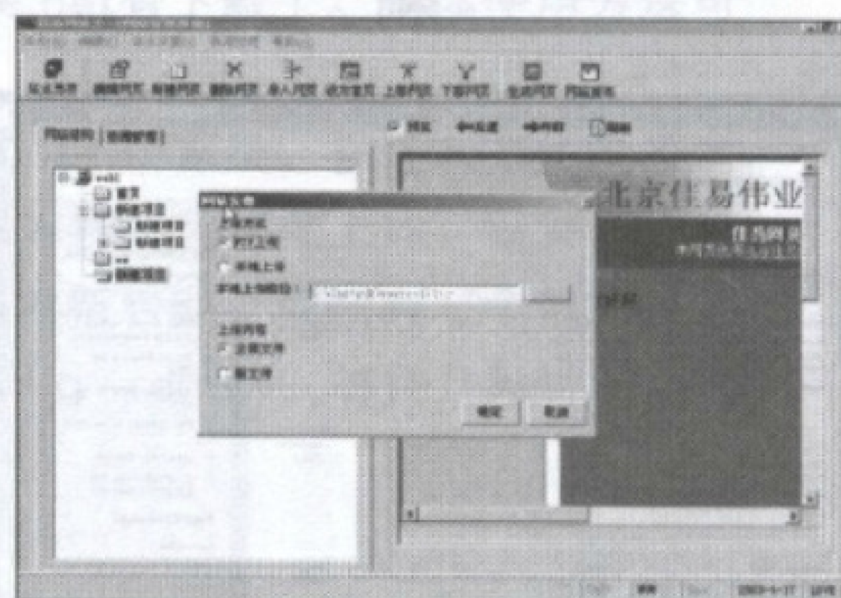
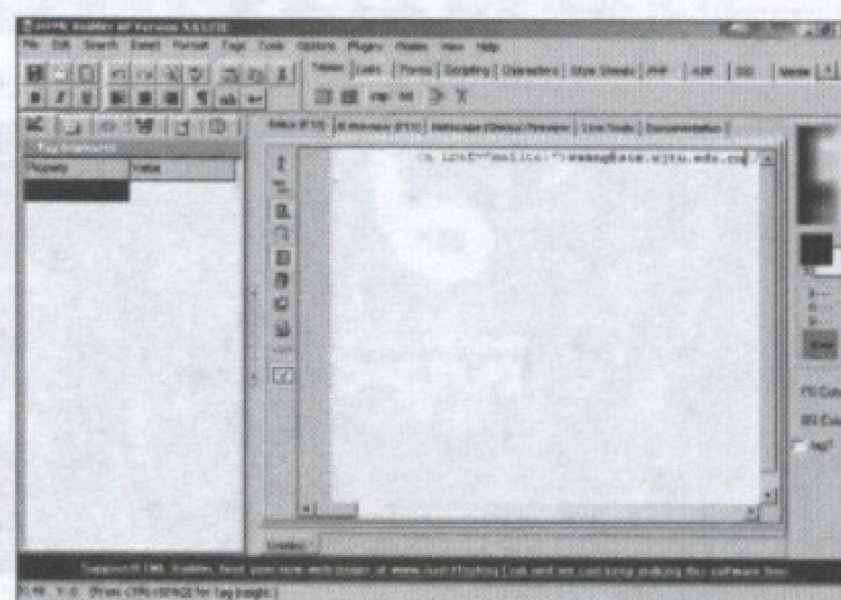


图7


图8

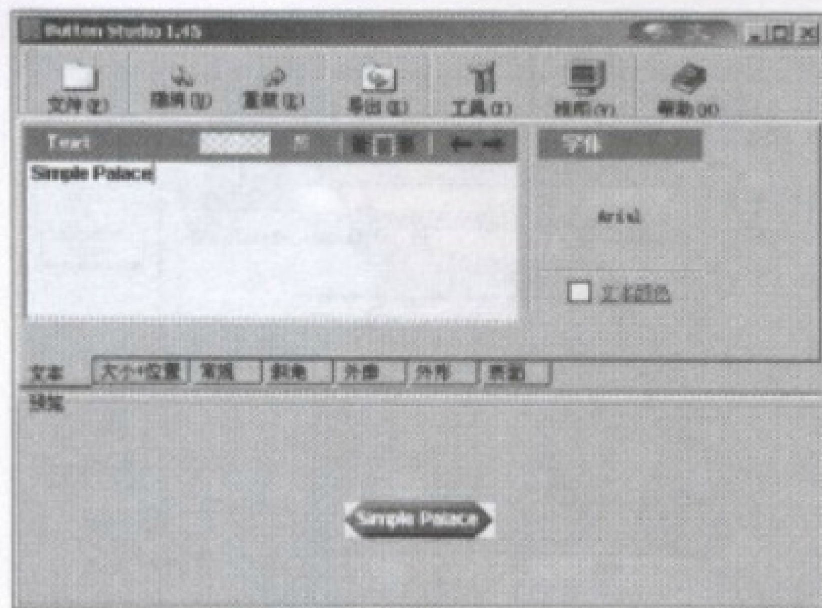


图9

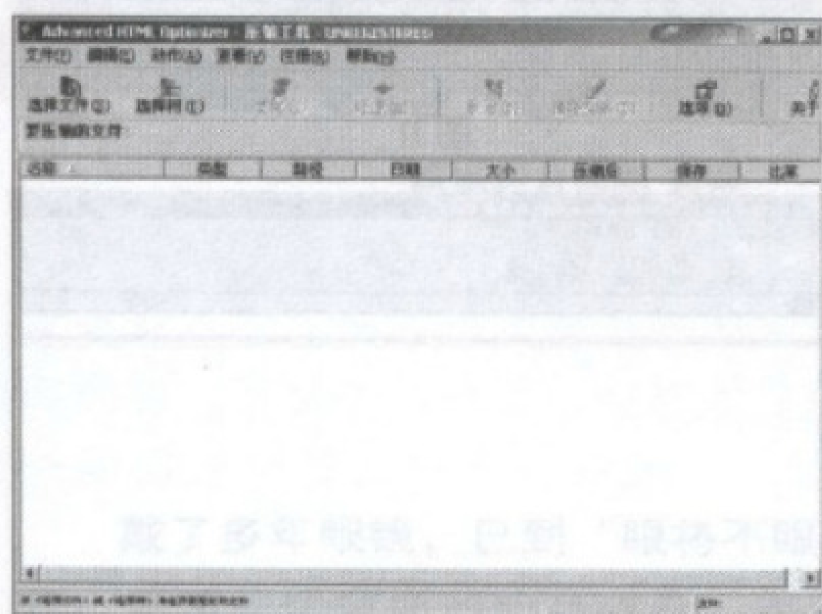


图10

建立、移动或删除网页，让你免除了维护、管理网页链接的繁重工作。

一旦网页生成之后，还可以利用佳易网页王自带的FTP上传功能，方便地传送到远程网站。操作方法如下：点击工具栏中的“站点发布”按钮，在如图7所示的窗口中按照自己的需要选择上传方式和上传内容即可快速更新自己的网站了。

此外，佳易网页王还有网站模板管理、网站查询等功能，这些操作都很简单，也等着你去挖掘。

2.HTML Builder XP

HTML Builder XP是一个基于文本的网页编辑器，功能非常强大，它参考的下载点为：http://www.skycn.com/soft/4850.html（英文界面，9.2MB）。软件安装完成之后，可以看到它自动在开始菜单中生成了包括“HTML Builder XP Advanced”、“Beginner”、“Custom”、“Expert”和“Notepad”等几个程序，它们分别代表不同的使用等级。如果你想使用它的高级功能，可以选择运行Advanced程序，运行之后即可出现如图8所示的界面。可以看出，HTML Builder XP也是一个所见即所得的网页制作工具，它还提供IE预览和Netscape预览两种形式，可谓用心良苦。

HTML Builder XP最大的方便之处就是多快好省的源码编辑特性，它支持CSS、ASP、PHP、JavaScript和VbScript等各种程序的编辑制作，具体使用起来只需拖拉相应的按钮即可，简单方便。也许你觉得它是一款英文软件亲和力不是很强，但只要你一上手，它就能在网页制作上给你事半功倍的效果。

三、网页辅助设计工具

千万别以为熟练掌握网页编辑制作工具就能呼风唤雨了，网页编辑归根到底还只是对网页元素进行有机整合，如果你想制作按钮、编辑图像或给自己的主页“减肥”，它们可就有点力不从心了。不过也别着急，下面为你推出的网页辅助设计工具可以轻松帮你解决这些难题。

1.按钮的制作

网页中按钮的作用不容小视，它们往往也是吸引眼球的关键。Button Studio 1.45就是一款小巧的按钮制作工具，可以帮助你设计网页或应用程序中用到的精美按钮。汉化版的参考下载地址为：http://www.skycn.com/soft/344.html（690kB）。

Button Studio的使用简直就是傻瓜式，程序运行之后，可以看到如图9所示的主界面，整个程序界面简单明了，操作起来也很容易上手。主界面窗口主要有菜单选择栏、选项工具区和预览区3部分。通过点击不同的工具标签就可以进行各种设置。其中“文本”标签进行按钮文字的颜色、字体的设定，并可选择文字的倾斜方向和对齐方式；“大小+位置”标签项设置文字的尺寸、在按钮上的相对位置和边界宽度，可以选择自动设置选项；“常规”标签项中设定填充的样式、颜色和填充方位；而“斜角”和“轮廓”两个选项是对按钮进行斜面处理和外框尺寸的调整；“外形”选项则提供了矩形、椭圆形、菱形等6种样式，可以根据自己的爱好设置；最后一项“表面”是对按钮斜面歪曲度和材质的选择，可以选择一张图片作为按钮背景。

Button Studio最大的优点是能快速方便地批量制作按钮，在“文本”标签项中输入一个按钮的文字后，点击工具区的向后箭头就可以不断输入多个按钮的文字，这样就可以很快制作出风格一致的多个按钮，效率极高，最后在输出时一起存储到你指定的目录中即可。

按钮制作完毕，你还可以将这些编辑的按钮存为*.bs格式文件，方便以后更改，也可以点击菜单工具栏中的“导出”，将这些制作好的按钮导出为JPG、GIF、BMP类型文件。

2.网页的优化和减肥

首先为你推荐的网页优化工具为Advanced HTML Optimizer，它是一个高级HTML优化程序。可以删除网页中多余的空格、注释和不必要的标记等，自然也就节省了下载或上传的时间，浏览页面也会快很多，它们能将网页的体积缩小20%左右。参考的下载地址为：http://www.skycn.com/soft/486.html（463kB），你也可以在此处下载到它的汉化版本：http://www.skycn.com/soft/487.html（340kB）。

运行软件后可以看到如图10所示的窗口，点击菜单上的“编辑→选项”，在弹出的设置项中按照自己的需要设置

完毕，接下来只需选择所要优化的文件并点击工具栏上的“优化”按钮即可。

此外，Web Site Maestro也能进行网页的优化，它能按照你的需要检查网页、标签、链接等情况，通过对HTML和脚本代码的优化来达到网页减肥的目的。参考下载地址为：http://www.skycn.com/soft/11329.html（英文界面，1.4MB）。

3.网页的加密

HTML Protector可以帮助你保护网页，防止网页源代码被人偷看或使用，让网页得到应有的保护。参考下载地址为：http://www.skycn.com/soft/10554.html（英文界面，758kB），程序运行之后出现如图11所示的主界面。

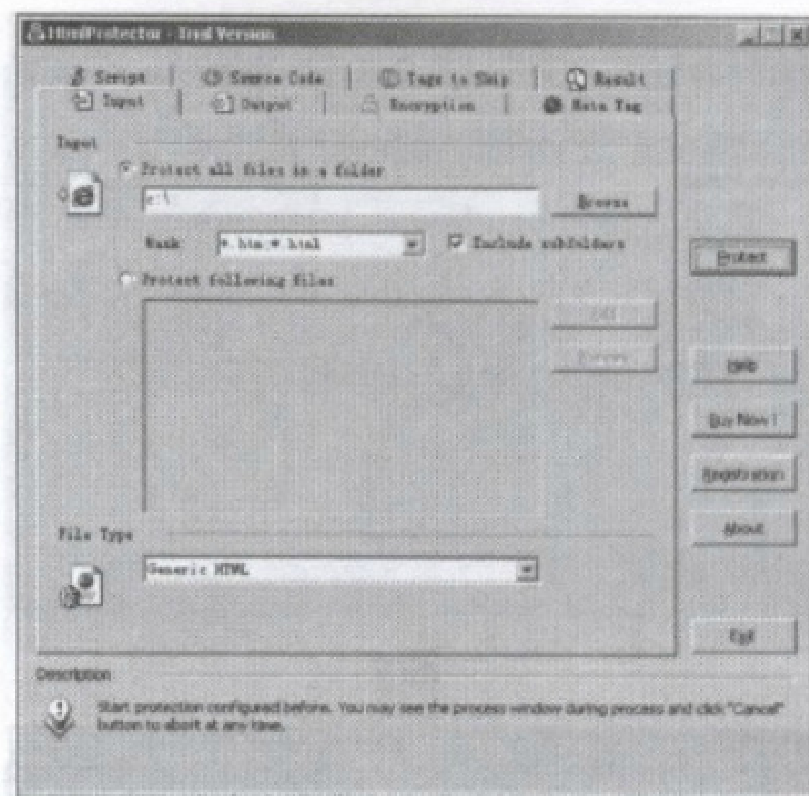


图11

别看HTML Protector体积很小，但功能却很强大，它可以预防使用者使用网页下载程序将整个网站全部下载至硬盘中。这个程序有两个JavaScript加密方式可供选择，并且包含有类似于“关闭右键“或”打印无效”的各种功能，通过限制使用者的动作来达到资料保密的目的，也可利用密码保护你的网页，并且插入版权信息。这样的工具适合在对安全性要求较高的网站上使用，如此一来网页内容不但能通过网络传递而具备可移植性，又不至于被他人随意复制使用，内容也难以被复制，通过加密的做法也让网页中的文件或影音原始下载位置不至于外流。HTML Protector是一款共享软件，不注册的情况下只能免费使用30次。

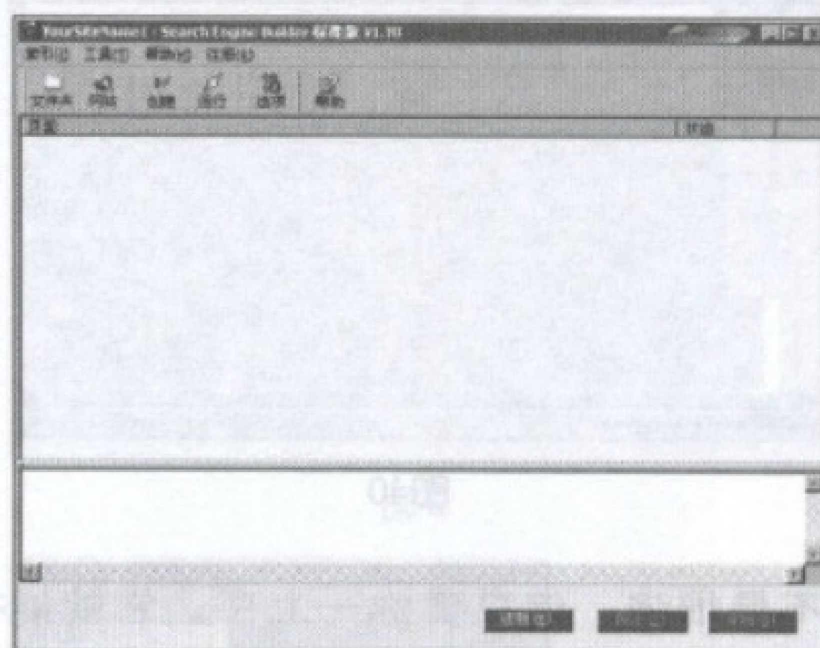


图12

4.定制整个网站内的搜索引擎

很多人访问你的网站可能只是为了得到其中的一部分信息，如果让访问者逐页去寻找这一小部分信息，无疑对他们的耐心是一个极大的考验。其实，你完全可以设法为网站建立一个搜索引擎，就算不会ASP、PHP都没有关系，这一切全部交给Search Engine Maker去做。它能快速索引整个网站并自动生成一个高效的搜索引擎，而且增强版中还能与PHP、ASP有机结合，充分利用MYSQL与Access的优势，使你的网站搜索效率更高。而这一切不需要编写一句代码，只需鼠标轻点即可生成一个专业化的搜索引擎。

Search Engine Builder的汉化版下载地址：http://www.skycn.com/soft/9300.html（1.3MB），它的运行界面如图12所示。

本期推荐的网站

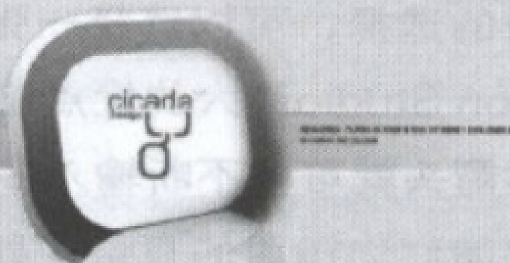
资源类

1.蓝色伊人素材图库（http://blueyr.com/material/）：这里有包括动物、植物、箭头、音乐、字体等共13类精彩的图库，是一个比较理想的资源类站点。同时蓝色伊人的主站设计得也很新颖、独特，寻找网页素材的同时也别忘了到该网站的各个角落逛逛。

2.素材精品屋（http://www.sucaiw.com/）：各类网页设计素材应有尽有，是我见过的最为全面的素材类网站，是寻找各类网页素材的最佳去处。

欣赏类

1.蓝色理想（http://www.blueidea.com/）：作为一个原创的技术交流网站，蓝色理想在网页制作和平面设计上有相当数量的原创教程，更新也很迅速，整体设计朴实无华，与网站的定位相得益彰。



2.知了设计（http://www.cicada-design.com）：一个比较酷的Flash个人站点，形式比较奇特。

3.Blue Huaya（http://www.huya.net）：该网站极富创意，给人留下很多的想象空间。



下期预告：我们将进入Flash的学习了。最酷、最炫的效果，让你目不暇接的光影变幻，结合笔者数年来的Flash制作经历，力图带给你最激动人心的视觉体验。千万别错过我们下期的约定哦！



应用心得

■本栏目插图 宋洋

编者按： 本期特别推荐的是“挑选屏幕放大镜”一文，电脑使用者的视力保护问题已经越来越被重视，这些屏幕放大软件不知道能不能起到保护视力的作用，有兴趣的读者可以一试。另外，提醒大家使用电脑时要注意保护自己的眼睛！

Browser Assistant这款工具的功能确实不错，不过实用性方面我却不敢肯定，上网的点击操作基本都成了习惯下意识，要改起来也没那么简单，喜欢尝新的朋友可以挑战一下自己，体会一下不同的上网感觉。

挑选屏幕放大镜

■湖南 蓝滔

戴了多年眼镜，已到“眼将不眼”的时候了，终有一日，不慎把眼镜摔得粉身碎骨。在没有眼镜的日子里，要亲近那宝贝电脑，只好俯首弯腰，眯着“一线天”，去领受显示器辐射的“照顾”。日子久了，竟然改变了习惯，不到非不得已不愿戴眼镜，但电脑得照样亲近，决心把屏幕放大。Windows自带的辅助选项，虽然很实用，但并不能满足一些特定要求，于是上网一路寻觅，不想找到的几款放大镜软件，各有千秋，在此与眼镜界的电脑迷共同分享。

一、标准篇

别看放大镜软件是一些小玩意，真要顺手好用，对它的要求可还不低。一款好用的放大镜软件应当具备下面几条：

1.放大镜是否跟随鼠标，可以设置。

2.放大倍数可变。

3.放大镜的大小和形状可变，以简捷为上。

4.呼出和隐藏的方式是否方便。

5.软件个头要小，最好不要安装。

6.具有增强功能更好，比如拾取颜色、显示鼠标坐标、屏幕抓图等。

这里选择了7款软件作比较，各自的特点如表，功能上各有所长。所有放大镜的共同之处，是放大镜形状和放大倍数都能改变，能方便地适应不同的放大要求。放大镜形状的变形，分为两类：一类非窗口式的，通过设置或对预设形状的选定来改变；另一类窗口式的，通过拖动窗口实现窗口变形。对于放大镜这种“小玩意”，要能呼之即来，挥之即去，用起来才觉得方便。窗口式放大镜的隐藏和显示，一般通过窗口的最小化和恢复来实现，非窗口式的放大镜多用快捷键，相对简便。下面看一看它们各自的能耐（见右表）。

软件名称	放大镜可移动	倍数可变	形状可变	快捷键	安装	大小kB	增强功能
magnify0.8	可	可	可	无	不要	36	无
dragnifier2.5	可	可	可	有	不要	125	无
vistoolbox3.0	可	可	可	有	要	825	多种
lens3.0	可	可	窗口可变	有	要	123	网格
loupe5.2	不可	可	可变窗口	无	要	133	多种
magnify1.2	不可	可	可变窗口	无	要	809	无
zoom+	不可	可	可变窗口	无	不要	62	多种

二、挑选篇

1.Magnify 0.8版

下载地址为**http://www.southwest.com.au/~olivtree/VB/Magnify.zip**。

它是个纯粹的放大镜，没有其它功能，因此个头也最小，无需安装，不过需要Msvbvm60.dll支持，可到http://www.markuswelz.de/freeware/Install_VB6Runtime.zip下载，解压到C:\WINDOWS\system目录下。这款放大镜能跟随鼠标移动，可通过预设项来改变放大镜的形状和倍数。同时它有较强的用户自定义功能，可设置放大的纵横比例、放大镜的任意大小、锁定放大镜到指定位置、锁定放大指定的区域等，但设置比较复杂。最大不足是没有隐藏放大镜的功能，除非退出程序。

2.Dragnify 2.5版

下载地址为**http://www.halley.cc/stuff/SetupDragnifier.exe**。

此软件可用鼠标拖动放大镜移动，有别于跟随鼠标移动的方式。使用放大镜时屏蔽了鼠标做其它操作，每点击一下鼠标，放大镜就会隐藏，因此它不适合在文本录入时使用。不过可任意设置快捷键，只要不与其它软件的快捷键重复就行，或点击托盘中的图标，就能迅速弹出放大镜，感觉很爽。放大镜有一个黄色的边框，使用起来有一种强烈的放大镜感觉。放大镜外形除了方形外，还可是长条形或圆形的或带手柄的。圆形放大镜对放大对象稍有变形，那是作者刻意模仿真实的放大镜的缘故。它的设置一目了然，很好上手，是一款不错的放大镜。

3.Vistoolbox 3.0版

下载地址为**http://www.vistoolbox.com/vistb.zip**。

这款放大镜随Windows一同启动，常驻在托盘中。它与Magnify 0.8十分相似，简洁的放大镜外形，清澈透亮，看着非常舒服，可跟随鼠标移动。按下Alt+M键能弹

出或隐藏放大镜，也可自定义为其它快捷键。Vistoolbox所带的增强功能也很实用，提供光标坐标、RBG型颜色值和HTML型颜色值（16进制）。唯一不足是放大镜外形不能设置成长条形。

4.Lens 0.9版

下载地址为**http://www.markuswelz.de/freeware/lens_09.zip**。

这款软件最具特色之处是可以按“M”键，快速切换放大镜是否跟随鼠标移动，可改变放大镜与鼠标光标的距离，是这几款放大镜中所独有的。操作时，先激活放大镜成为当前窗口，再按“M“键。放大镜随鼠标移动，当鼠标移到右下方边缘时，放大镜不能反转。Lens的选项可由鼠标右键点击放大镜弹出，可设置1～10倍的放大、20～6400ms的刷新速度、锁定放大镜内容、显示网格等。此外无其它功能，用起来还算顺手。

5.Loupe 5.2版

下载地址为**http://www.gregorybraun.com/LOUPE32.ZIP**。

这款软件是窗口式界面，放大倍数的设置、坐标及HTML方式的颜色值直接显示在界面上，可复制放大镜中的内容到剪切板。界面显得臃肿，软件启动较慢，30天的试用期，在放大方面总体表现平平，不过其工具中有标尺、ASCII字符表、Windows错误信息代码，可作另类之用。

6.Magnify 1.2版

下载地址为**http://schiller.dartmouth.edu/~mam/Magnify/magnfy12.exe**。

这是另一款Magnify，与Lens功能较为接近，都是窗口式的放大镜，通过拉伸窗口改变放大镜外形，Magnify更能清除标题栏而显得“干净”，也能右键弹出选项、设置1～16倍放大、每秒更新1～18次、锁定放大区域等。

7.Zoom+

下载地址为**http://www.gipsysoft.com/zoomplus/zoomplus.zip**。

除了放大镜不能跟随鼠标之外，这是一个功能比较齐全的窗口式放大镜。上方的工具栏罗列了保存、复制、锁定、网格、选项、倍数、更新等操作，下面的状态栏显示焦点颜色值、坐标值。对于要频繁调整放大效果、了解对象的相对位置、颜色值的图像处理等都很有帮助。Zoom+也支持右键弹出菜单，可取消工具栏和状态栏，使界面变得简洁。

三、使用篇

放大镜可用在图像处理、文字录入和一般操作。对于图像处理，应当选用有增强功能的放大镜。放大镜具有网格、坐标提示、颜色值提示、可移动的标尺、抓图功能，用起来比较方便。一般的放大镜如是针对图像处理，选用Vistoolbox、Zoom+比较适合。

放大镜还有一个重要作用是，能帮助文字录入。中文录入总是在屏幕下方有一个重字选择栏，那是最费眼力的地方，使用放大镜放大选字栏，录入文字就轻松得多，即使视力不好，也能挺直腰板打字。选用Magnify 0.8比较好，只要选中X-wide 2×，再点击Apply（应用），放大镜就变成了横跨全屏的长条状。在文字编辑器中用鼠标在文字录入处点击一下，然后把鼠标移到输入法栏的右端即可，每次击键的文字结果都会被放大，实现起来很容易，尤其是对中文录入。

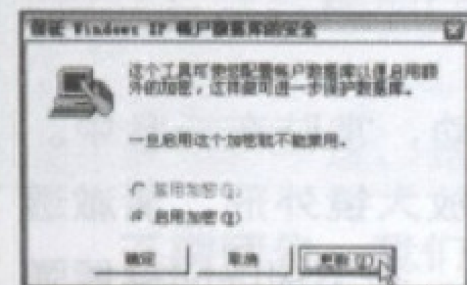
英文录入用Win98的放大镜，已足够，但它的吸附功能用来放大选字栏，总是磕磕碰碰的，不如Magnify 0.8得心应手。用放大镜录入文字，对视力好的朋友可能是个累赘，但对于视力不好的人，却不无帮助。

Windows XP更安全的第一防线

■福建 木雨轩＆冰风

很多电脑用户为了限制别人乱动自己的电脑，纷纷给自己的电脑加上CMOS密码。不过破解CMOS密码的方法非常多，看来这个开机前的第一道防护线CMOS密码对于高手来讲形同虚设！现在，很多用户都把自己的系统换成Windows XP，正因为它的安全性较高。那你知道Windows XP还有一道更安全的第一防线吗？“不知！”那就赶快给系统装上这一防线吧。

这道防线就是Windows XP系统目录中自带的启动密钥程序（即Syskey.exe，其实早在Windows 2000时就有这个程序了），它可在系统启动前加载！点击“开始”→“运行”，在“运行”对话框中输入“Syskey”，确定后弹出“保护Windows XP账户数据库的安全”对话框（如图1）。确定选中“启用加密”项，然后点击右下角的“更新”按钮，弹出“启动密码”对话框。系统默认是选中在“系统产生的密码”组的“在本机上保存启动密码”项（如图2），不过我们得选输入密码：点选“启动密码”项，并输入自定义的密码。点击“确定”按钮后弹出“账户数据库的开始密码已经更改”，完成确认对话框（如图3）。这样设定后每次开机你得先输入这个密码，正确后才能出现选择用户的登录窗口。


图1

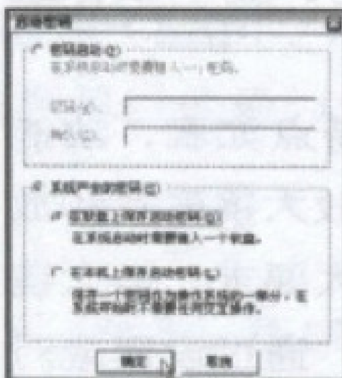

图2


图3

当然，在图2中如果你是选择“在软盘上保存启动密码”项的话，那么每次开机后，你必须确认已将这张启动密码软盘插入软驱，否则你的Windows XP是无论如何也登录不上的。

这个密钥程序的确不愧为名副其实的系统第一防线呀！

选购键盘也用软件来测试

■山东 郭兆颖

CPU测试软件、主板测试软件、硬盘测试软件、内存测试软件、显示器测试软件网络上比比皆是，相信你也一定用过这类软件测试过电脑，此类工具也确实给我们了解电脑提供了方便。CPU、主板、硬盘、内存等配件都比较值钱，因此在购买时能引起购买者的重视，对于键盘呢？这个越来越便宜的家伙，你是否觉得没有必要进行测试呢？

可是，随着键盘成本的降低，键盘的质量也有不同程度的下降，有时也会遇到一个新键盘有三五个键同时失效的情况。对于二手电脑来说，由于其键盘已使用多年，有几个不好用的按键是再平常不过的事情。为了避免买到这样的键盘，我们在购买时最好进行一番测试。可是又很难找到键盘测试软件，我上网搜索了很久，终于找到一款，它就是Keyboard Test。

Keyboard Test是一款Windows 98/NT/XP系统下的键盘测试软件，它可帮助你检测键盘上每个按钮是否可以正常工作。以后我们买键盘就可以用这款软件进行质量把关了。

软件启动后，首先显示要求注册的窗口，点击"Continue"按钮后显示软件的主界面（如图1），界面中下部就是一张标准的键盘图，其实这只是Keyboard Test内含的三套键盘测试图之一的AT107。AT107即是目前流行的PC 107键键盘。另外，还有DellPortUS和DellPortInt键盘图，它们对应的是笔记本电脑键盘（如图2）。点击主界面左上部的"Keyboard type"（键盘类型）栏的三角形按钮，在弹出的下拉菜单中可完成键盘测试图的切换。

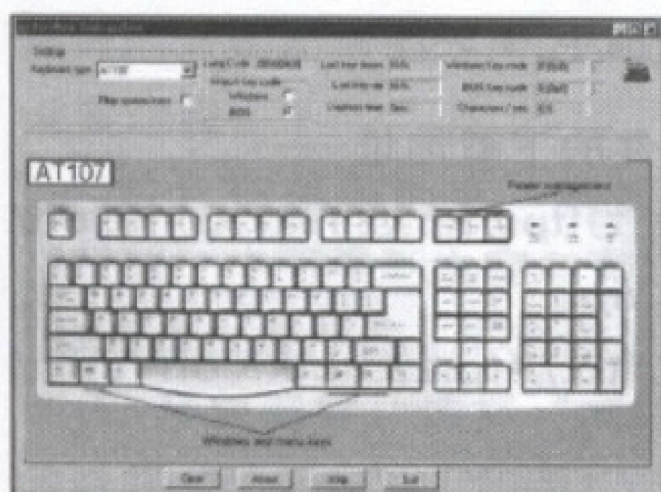


图1

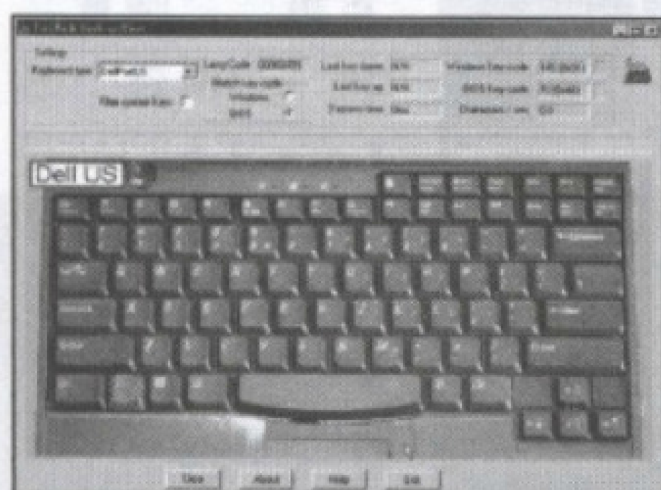


图2

要想进行按键的测试，你只需敲下键盘上的某个键，软件测试图上的对应键位上就会出现"绿色斜纹"，这表示该键位已通过测试，没有问题；如果某键击下，而测试图中的对应键位没有反应，该键就存在问题了。

对于一些特殊的键位，如果你在敲击后，在测试图上仍然没有反应，可试着将主界面左上部的选项"Filter system key"（过滤系统键）选中，那么再敲击这些键时就能正常显示了。

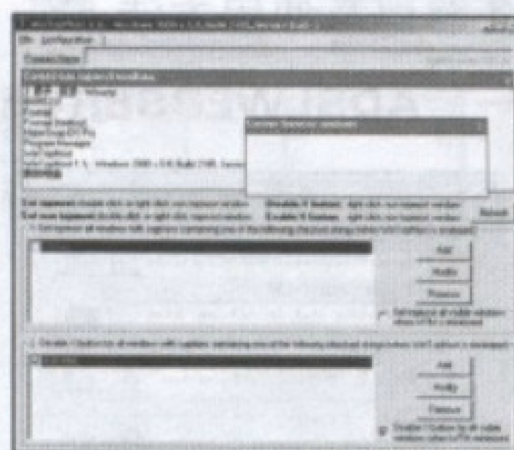
Keyboard Test是共享软件，下载地址是http://download.sina.com.cn/scgi/click.pl?s_id=7988&href=0&ants=/keytest.exe。

解决"关闭"按钮带来的烦恼

■四川 程亮

看到这个题目你一定会觉得有点奇怪，其实这个问题在我们操作电脑过程中屡见不鲜。目前大多数软件的"关闭"按钮就起到了关闭运行程序的作用，但仍有不少常用软件的"关闭"按钮起到了"最小化窗口到任务栏"的作用，如为大家所熟悉的MSN Messenger、FlashGet等。如果一时间混淆或由于其它原因导致误击了"关闭"按钮，尚未保存的内容倾刻间付之东流，后悔不已！要是我们将一些软件的"关闭"按钮"隐藏"起来，使其暂时失效，不失为一种好的方案哟。WinTopMost便是款具有这样功能的软件，该软件需要注册，下载地址为http://peccatte.karefil.com/software/WinTopMost/WinTopMost.zip。

WinTopMost运行界面看上去很朴实（如图1）。在"Current non topmost windows"列表框中列举出了当前所有开启的窗口。先在列表框中选中要使"关闭"按钮失效的窗口，接着点击鼠标右键，选择"Disable/Enable X button (top right corner)"项，然后弹出窗口，询问我们是否永远使标题带有该字符的窗口的"关闭"按钮失效。如果不愿意可以点击"取消"，此时可见被设置的窗口的"关闭"按钮变为不可选。要使"关闭"按钮恢复为可选，重复上次操作即可。


图1

一旦设置某窗口的"关闭"按钮永远失效，该窗口将会被列在"Disable X button for all…"列表框中，我们既可以点击Remove删除它，或者去掉前面的对勾，这样做又能使"关闭"按钮恢复为可选。

小技巧：把要关闭的窗口激活，按Alt＋F4组合键还是可以正常关闭该窗口。

让电脑给你点颜色看看

■广东 披着狼皮的羊

蓝屏为什么叫做蓝屏？因为它是蓝色的！那我们有没有办法让它变成"绿屏"、"红屏"或是"黄屏"呢？答案是肯定的。那么接着就跟着我一起做，让你的电脑屏幕改变一下颜色，让你的电脑在"死"时也与众不同。

首先，按下"开始"→"运行"，在里面输入"msconfig"。在System.ini下，单击[386Enh]，点击鼠标右键，选择"新建"，把它命名为"MessageBackColor＝"，然后输入0-F其中任意一个值（16进制）。然后确定，保存退出。

接下来的事情就是等你的朋友来，或者去他（她）家，趁他（她）不注意时把它改一下，吓得他（她）的脸变成"白屏"：）。

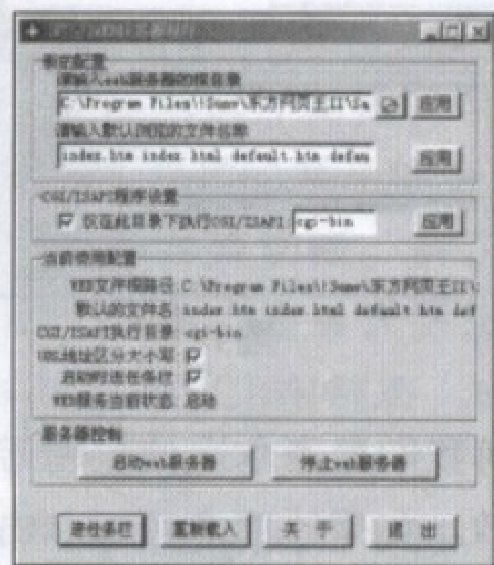
教你架设自己的Web服务器

■河南 阿冲

最近几期杂志一直在介绍如何制作个人网站，可是网站做好了如何发布呢？现在网上几乎找不到免费存放个人主页的网站了，如果你不想花掉白花花的银子去购买空间，却又想把自己的网站在网上发布的话，为什么不架设一台属于自己的Web服务器呢？

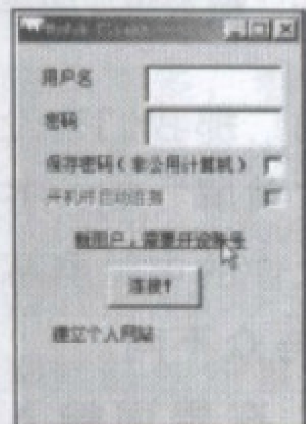
Windows有自带的Web服务器，如PWS（Win98）和IIS（WinNT/2000）。这些服务器虽然功能强大，但对于初学者来说，想要熟练地使用还是比较困难，另外Apache也算是网上比较流行的Web服务器软件了，只可惜是个英文版本，对于我们这些E文盲来说更是无从下手。在这里笔者向大家介绍几种国产而且易用的Web服务器以及使用方法。

一、ADSLWEBSERVER

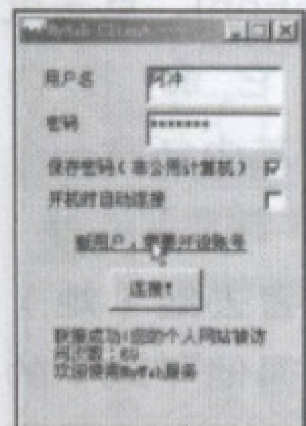

图1

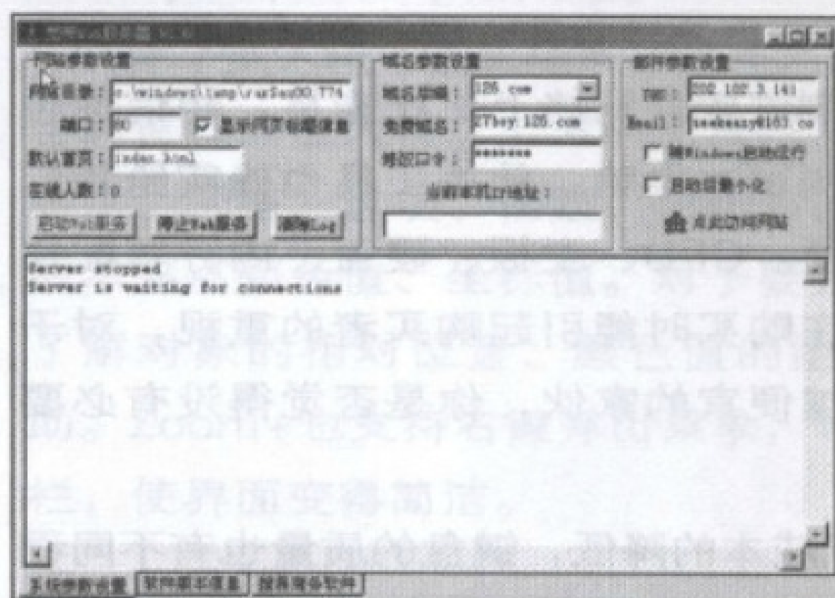
软件的界面很简洁（如图1），使用时你只需把你存放网页的文件夹的地址添在“网站目录”的后面就可以了，但要注意你的首页文件名要与软件默认的Index.html相符，否则是无法正常浏览网页的，软件默认的开放端口为80，这一般不用修改。启动服务器，你就可直接用你目前的IP地址来访问你的网站了！可是没有固定的IP确实是件麻烦事，不要着急，该软件还有一点贴心功能，可解决这个问题！首先你要去网易提供的域名转向页面（my.yeah.net）申请一个免费的转向域名，然后依据软件上的提示，依次输入申请时所填写的用户名和密码，这样一来，即使你的IP地址变动了，软件也自动帮你修改转向域名所连接的IP地址，是不是很方便啊？可是本软件是共享软件，有使用次数的限制，到时候还要花钱注册，不用着急，下面介绍的可就是免费的了！

二、时空Web服务器& Myweb Client


图2

时空Web服务器（如图2）的使用方法和ADSLWEBSERVER的基本一致，这里就不再过多地讲解了。可是这款软件没有解决动态IP的问题，下面就要用上Myweb Client了。下载安装后启动，点击软件上的“新用户，需要开设新帐号”（如图3），打开注册页面，依据提示进行注册，注册成功后你会得到一个URL地址，这个地址是固定不变的，当你的服务器开放时你就可用这个地址来访问你的网站了，可是这个地址这么长又这么难记，别担心，我们可再到网易申请一个转向域名就可以了！现在启动时空Web服务器，


图3


图4

然后在Myweb Client上输入注册的用户名和密码，点击“连接”，连接成功后会显示你网站的访问次数（如图4）！现在大功告成了！快把你的网址告诉你的朋友们吧！看着访问次数的增加，你是否会有一种成就感呢？

上述两种方法所提及的软件使用都很简便，但功能上还是不及那些大名鼎鼎的IIS等。另外值得注意的一点，你的网络连接方式最好是宽带网，而且在你的Web服务器开放时，最好把防火墙一类的软件关掉（天网防火墙），因防火墙会禁止外来IP访问本机的80端口，这样别人也就无法浏览你的网站了！

有了自己的Web服务器，你甚至可以开放一个聊天室，或者做一个供大家灌水的论坛。如果还觉得不够过瘾的话就弄一个“江湖”玩玩，自己做网管，再也不用羡慕人家了！一切尽在自己的掌握中！

下面是文章中提到的软件的下载地址——

ADSLWEBSERVER地址为ftp://ftp.zz.hktk.com/soft/soft_server/adslwebserver.zip。

时空Web服务器地址为ftp://ftp.zz.hktk.com/soft/soft_server/wserver.zip。

Myweb Client地址为http://www.fadshop.net/myweb/mywebclient.exe。

一句话技巧

如果觉得MSN在你的电脑上毫无用处，那就干脆卸载它吧，在“开始”→“运行”中输入：RunDll32 advpack.dll,LaunchINFSection %windir%\INF\msmsgs.inf, BLC.Remove后回车就OK了。（辽宁 柳林）

经常在网上下载的朋友可能会发现download.asp?id=12345这种字样的下载地址，但并不是要下载文件的真实地址，要想知道其真实地址，可使用Asp2url这款软件，下载地址：http://xz.onlinedown.net/down/asp2url.zip。（福建 冰峰）

视频截取的"绝招"

■北京 =SKF=

我喜欢游戏，更喜欢其中精彩的过场动画。虽然现在有许多能截取游戏动画的软件，但经过测试这些软件都有极大的局限性，许多流行的游戏都无法截取其动画。而对付这些无法截取其动画的游戏，我们只能采取"绝招"——视频截取。直接把电脑屏幕上的一切都截取为视频文件，那任何游戏动画都逃不过它的"魔掌"。本文所讲内容适用于NVIDIA显卡。

我们常用的视频截取软件（如：HyperCam、Windows Media编码器）虽然功能强大，但这些软件对电脑配置的要求极高，不然其效果极不理想。我的机子配置低，录出来的效果都很差，出现严重的跳帧现象，并且在后台执行这类软件会严重影响电脑速度和其它软件的运行，游戏运行极为不流畅，更别说要截取动画了。现在我就为大家介绍一种方法，就连电脑配置不高的人也可轻松地截取效果不错的动画。

首先说明必要的配置：一张具有视频输出功能的显卡，一张具有视频输入功能的电视卡或视频采集卡。首先用VIVO线连接好显卡和电视卡（这里以WinFast TV2000 XP为例），再把声卡其中一个声音输出口与电视卡的声音输入相连（否则录出来的动画无声音），一切都连接好了然后开机进行有关设置，设置的好坏会直接影响录制出来的效果。下面我就一步一步介绍软件的设置过程。

首先在桌面选择"属性"进入"显示属性"，在"设置"中可看到主窗口有1、2号两个显示器图标，其中1号是主显示器（即电脑显示器），2号此时为灰色。点击1号显示器，选择"高级"进入，在显卡属性调整里选择"nView"（如图1）。在"nView模式"中选择"复制"，再点击"应用"。打开WinFast TVXP选择视频口"SV"或"AV"，这时在TVXP处能看到电脑桌面的图像（如图2），但是其屏幕尺寸不太好。接着在"nView模式"中右击2号显示屏，选择"输出设备"，在"设备选择"的"选择用于Windows的输出设备"中将电视制式选为"PAL-D"，视频输出格式为"自动选择"。再点击"设备调整"（如图3），在"电视输出"内调整屏幕的定位、尺寸大小和闪烁等（如图4）。回到"nView"右键选择"更改分辨率"设置屏幕分辨率（如图5），然后点击"确定"回到桌面。

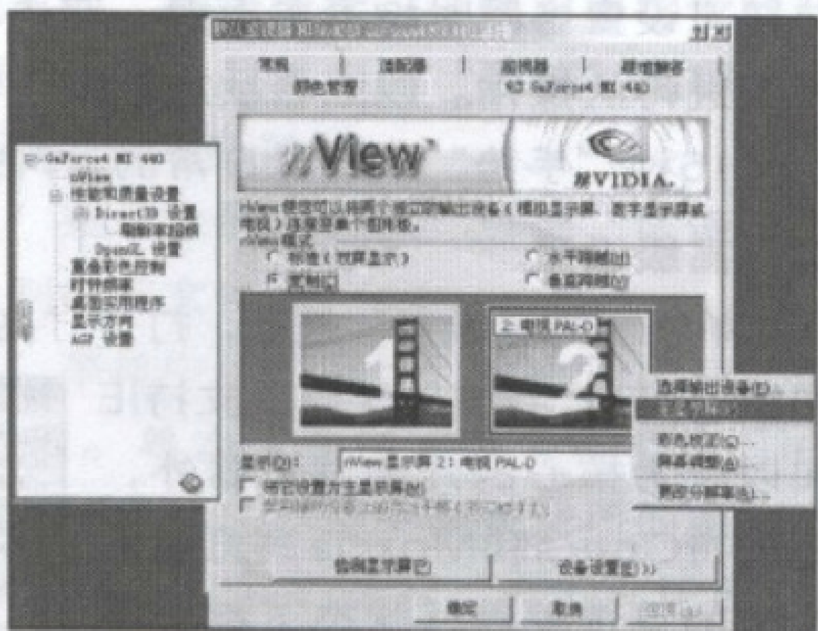


图1

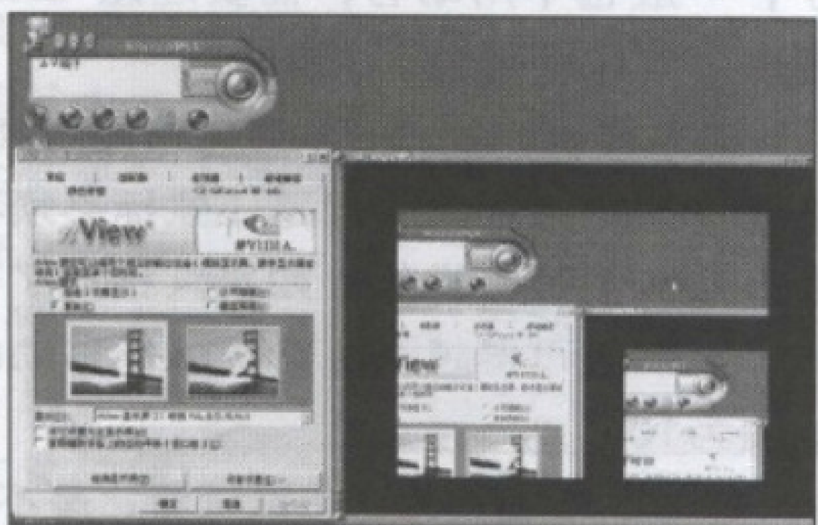


图2

这时在桌面按鼠标右键，选择"nView设置"（如图6），打开"nView桌面管理器"，可见这里的设置项目非常多，可根据自己的需要进行相应的设置。这里一般只要把"效果"栏中的"使窗口以更快的速度最大化"选上就可（如图7），它能使系统菜单的打开速度明显加快。一切都调试好后（如图8），重新开机。

开机后打开WinFast TVXP，在控制选项里选择合适的录制格式（如图9），然后开始录像。将其最小化，这时屏幕的一切都处在录像之中。接着你就可以打开所要录像的游戏，把精彩的动画录取下来。如果再刻录成VCD，以便日后随时欣赏，真是一大妙事。

后记：用此种方法录制动画不仅方便而且效果良好，对机器配置的要求较低。但由于WinFast TVXP并不是专业的视频采集卡，因此总体效果并不算完美，画面会偏模糊。如果你有专业的视频采集卡，同样是用此种方法进行录制，效果一定很好，还能达到DVD的画质！



图3

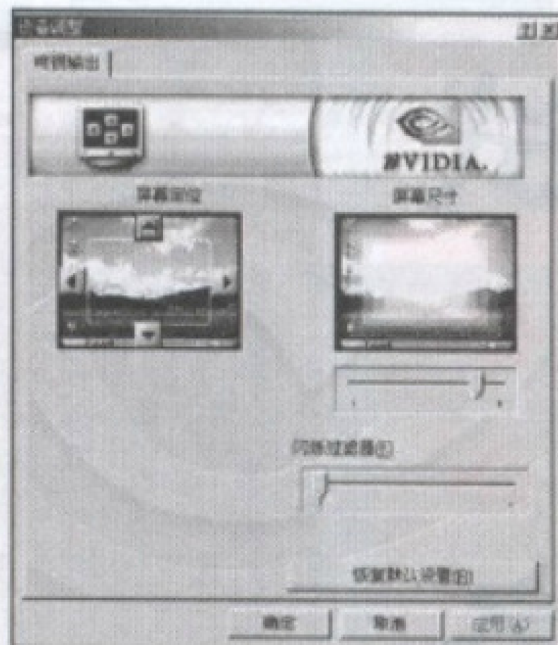


图4

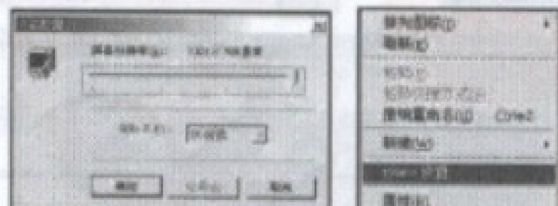


图5　图6

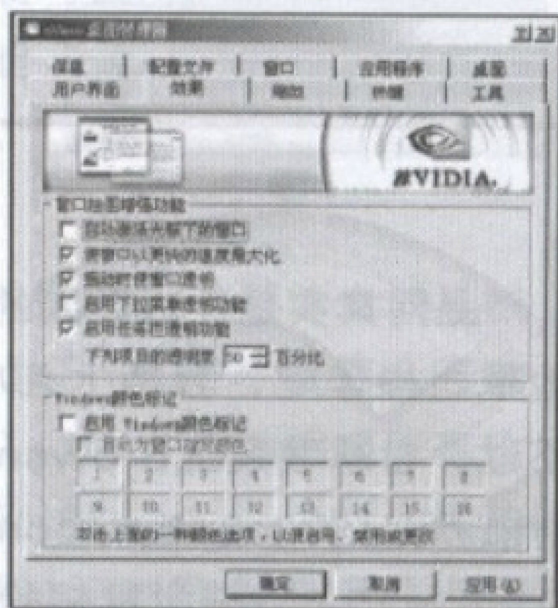


图7

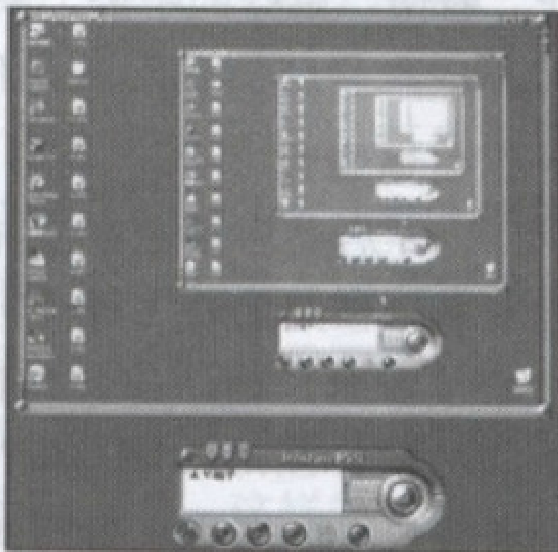


图8

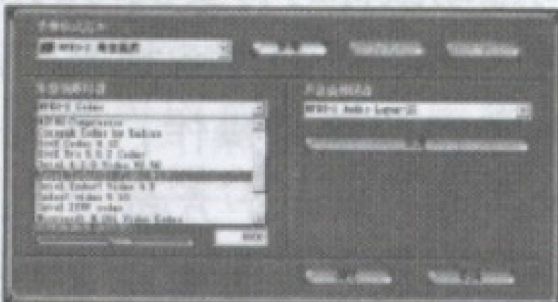
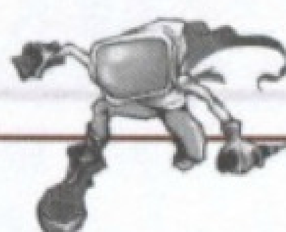


图9



朗读校对大法

■四川 朱莉

看久了屏幕，真是把眼睛累坏了。如果能让眼睛休息一下，听文稿进行校对，岂不妙哉！问题来了，没安专用软件，怎么办？这里介绍用超级解霸和Excel两个常用软件一样能帮你校文稿。

一、Excel——从文本到语音

1.安装

默认安装下没有，找到Office XP安装盘，启动后，选择“第一项：添加或删除功能”，在“Microsoft Excel for Windows”项弹出的下拉列表中找到“文本到语音”，单击“更新”，即开始安装此功能。

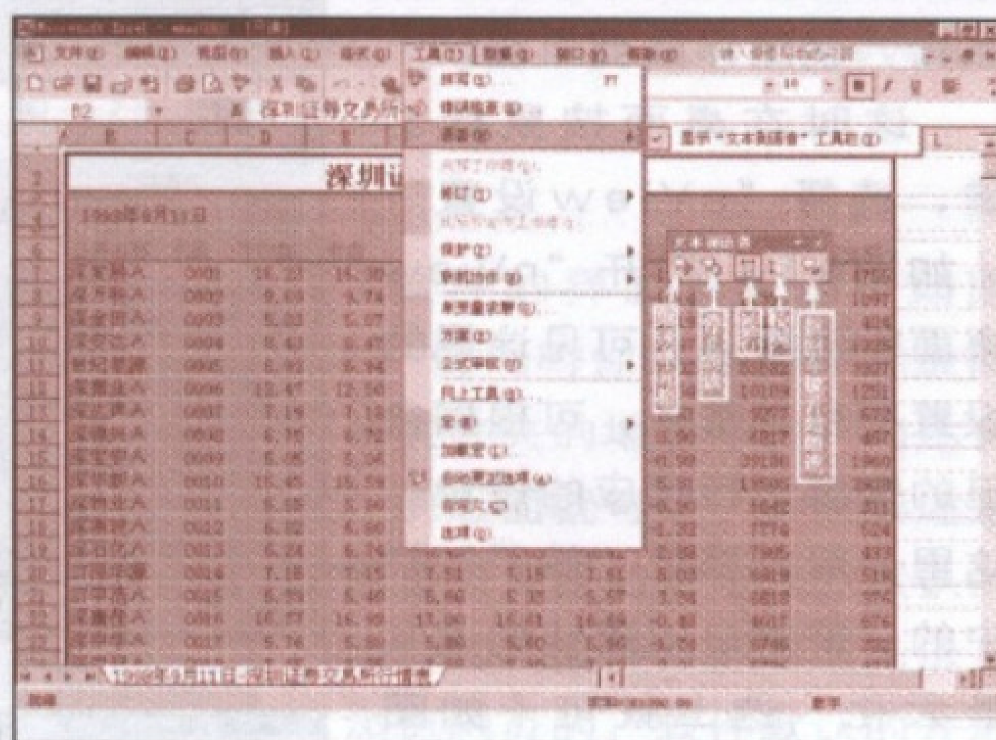


图1

2.选择

安装完成后，单击“工具”→“语音”→选中“显示‘从文本到语音’工具栏”，弹出一个“文本到语音”的小工具栏（如图1）。

3.运行

打开一个表格，选定其中需要朗读的内容，单击“文本到语音”工具栏上“朗读单元格”按钮，这时便开始朗读了，此功能适用于Excel 2002和Excel XP。

二、超级解霸——利用“音频解霸”播放

1.超级音频解霸只能读取文本文件，此前应按要求安装所需插件。如果文章是DOC或WPS、HTML等格式，必须先将其“另存为”文本文件。

2.必须选所有文件。点击“开始”→“程序”→“豪杰超级解霸2000”打开“音频解霸”，然后在“文件”→“打开”时，文件类型选择为“All Files”才可显示文本文件，然后点击文件。

3.点击“播放”按钮。听见了吧，一个浑厚的男中音正在读你的大作。

试办公备

挥舞鼠标去上网——Browser Assistant

■山东 郑振涛

上网其实是件很累人的事情，别的不说，就说那不住地单击操作吧，我每上几小时网，食指都会酸痛半天。不过，自从我装上Browser Assistant之后（下载地址为http://www.step5cn.com/downloads/SoftView.asp?SoftID=35），感觉就轻松多了，因为这个软件可让你的IE“看懂”鼠标的手势，只要安装鼠标右键晃动几下，就可完成几乎所有的网上操作。

一、普通设置

软件启动后会在系统托盘显示图标，在其上双击鼠标可打开它的“设置”对话框，如图1，中间的鼠标图形四周有4个下拉列表框，可分别定义当向四个方向拖动鼠标时将要执行的操作，

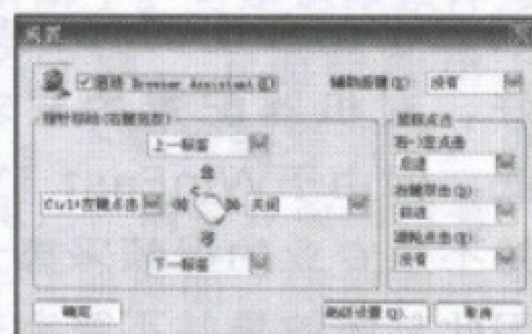


图1

在列表中我们可选择进行后退、前进、关闭、停止、刷新等14项常见操作，但由于方向数量的限制（只有上、下、左、右四个方向^_^），所以我们一次只能定义4项操作。不过在对话框左上角还有一个“辅助按键”下拉列表，可再设置当按住Shift或Ctrl键拖动鼠标时将要进行的操作，这可为鼠标增加8种“手势”。在“鼠标点击”部分还可设置当同时按下左右键、双击右键或点击滚轮时将要进行的操作。以上各项加起来，我们一共可为鼠标定义15种“手势”，应付日常的上网操作绰绰有余了。

二、高级设置

单击“高级设置”按钮，打开“高级设置”对话框，如图2，可看到该软件除了支持IE和以IE为核心的外壳浏览器外，还支持Opera和Mozilla浏览器。这里的复选框默认状态下都选中了，一般也不用动它，需要注意的是“容错移动值”的概念。

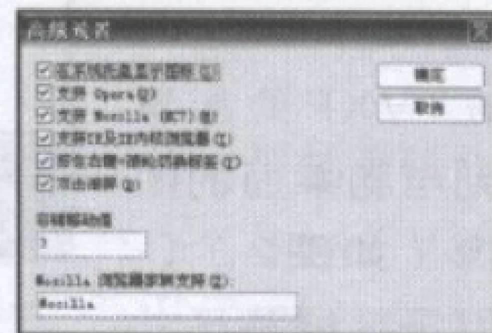


图2

有些时候，我们向某个方向拖动鼠标并非真要执行什么操作，容错移动值就是让鼠标必须移动一定的距离才能算是真要执行操作。如果只移动了一点，IE就不“认帐”。该值设得越大，需要鼠标移动的距离就越长，默认值为10。

好了，现在再打开IE试试看，是不是有了不同的感觉啊？

奇门遁甲

将SnagIt打造成超级屏幕监视器

■湖南 aj

在单位等公共场合使用电脑时，你是不是经常感觉到有人在你离开时，动了你的电脑或在你的电脑上做了手脚？

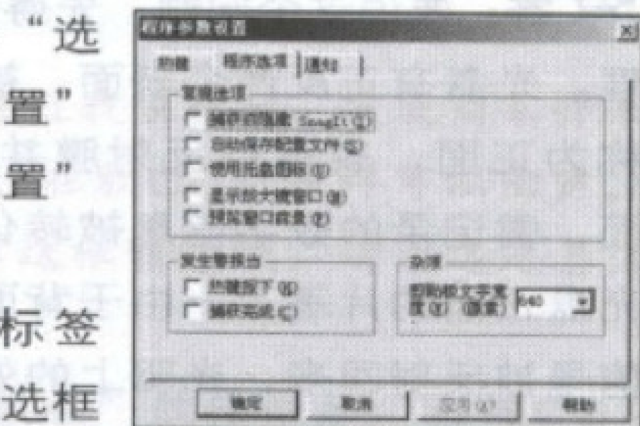
想了解你离开电脑的这一段时间里，你的电脑的工作情况吗？想知道是否有人动了你的电脑吗？最好的办法就是在电脑中安装一个具有屏幕监控功能的软件，将电脑运行的情况实时记录下来，这样你就可清楚地了解电脑的运行情况。

SnagIt作为一款优秀的抓图软件，其强大的屏幕图像抓取功能深受广大用户的喜爱，许多朋友的电脑中都安装这款软件。但是很多人并不清楚，只要通过一些简单的设置就可将SnagIt打造成超级屏幕监视器。下面就向大家介绍具体的操作方法。

一、设置参数

1.程序参数设置

启动SnagIt，选择“选项”菜单中“程序参数设置”命令，打开“程序参数设置”对话框，如图1所示。


图1

单击“程序选项”标签卡，将该对话框中所有复选框的选中状态清除，然后单击“通知”标签卡，将“通知”对话框中所有复选框的选中状态清除，最后单击“确定”按钮关闭“程序参数设置”对话框。

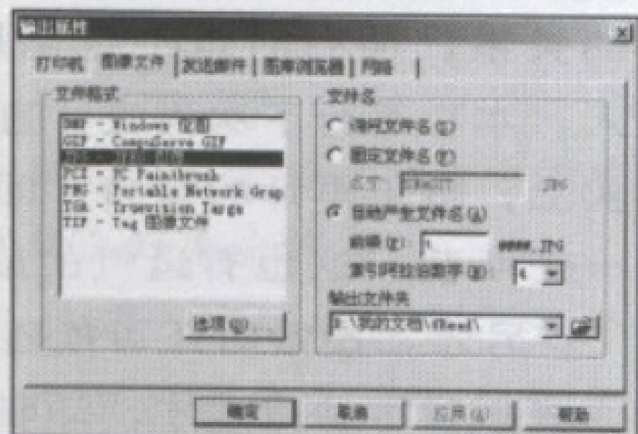
上述设置的目的主要是为了让SnagIt能默默无闻地在幕后进行工作，这样才不会引起他人注意。

2.输入、输出设置

单击工具栏上的“图像捕获”按钮启用图像捕获功能，然后选择“输入”菜单中的“屏幕”选项，让SnagIt对整个屏幕图像进行捕捉。

选择“输出”菜单中的“文件”选项，以便将屏幕捕获结果输出到指定文件中。

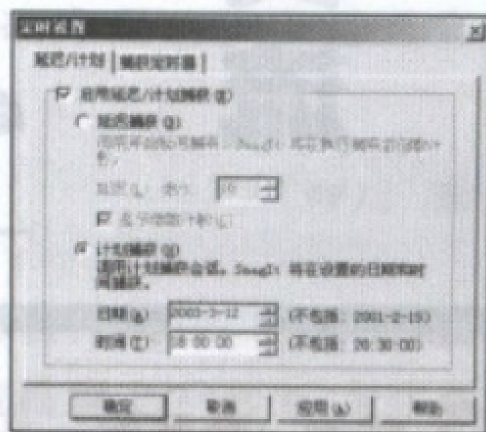
选择“输出”菜单中的“属性”命令，打开“输出属性和”对话框。单击“图像文件”标签卡，在“文件格式”列表框中单击以选中需要使用的图片文件保存格式。一般情况下我们选择“JPG-JPEG图像”格式，既能保持图像清晰度，也能保证图片文件不至于太大。接下来在“文件名”选项区中选中“自动产生文件名”单选框，设置好文件前缀名及起始序号，在“输出文件夹”编辑框中设置好图片文件的保存路径，如图2所示。最后单击“确定”按钮关闭对话框。


图2

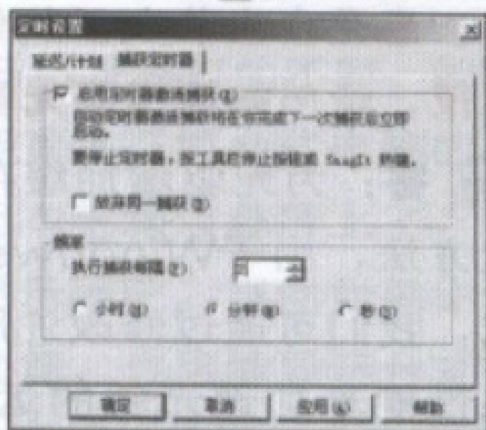
3.设置捕捉起始时间及捕捉频率

选择“选项”菜单中“定时器设置”命令，打开“定时设置”对话框。

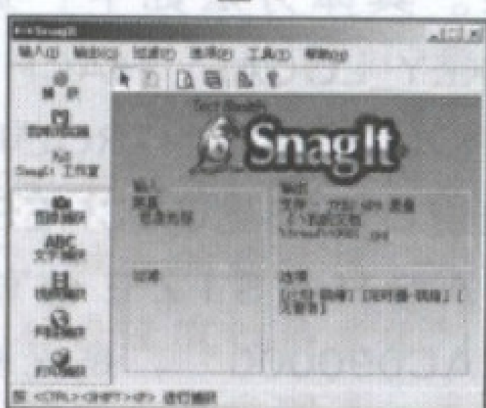
单击“延迟/计划”标签卡，将“启用延迟/计划捕获”复选框选中，然后选中“计划捕获”单选框，接着在“日期”和“时间”编辑框中设置好你想要进行屏幕监视的起始日期和时间，如图3所示。如你想监视2003年3月12日18时后的电脑运行情况，就可在“日期”编辑框中将日期设置为“2003-3-12”，将“时间”设置为“18:00:00”，当预定时间到达时，SnagIt就会自动进行屏幕捕捉工作。


图3

单击“捕获定时器”标签卡，将“激活定时捕获器”复选框选中，在“频率”选项区中将捕获频率设置为“分钟”，然后在“执行捕获每隔XX”微调框中设置好执行屏幕捕捉的间隔时间，如“2”，表示每隔2分钟进行一次屏幕捕捉，如图4所示。


图4

单击“确定”按钮保存设置。这时在SnagIt主界面中可看到设置好的参数，如图5所示。


图5

二、启用超级屏幕监视器

当我们需要启动超级屏幕监视器，只要单击工具栏上的“捕获”按钮或按下“Ctrl+Shift+P”快捷运行键（系统默认捕获热键，可修改），即可启动超级屏幕监视器。当用户设定的监视时间到达时，SnagIt就会按照用户指定的屏幕图像捕获间隔时间对屏幕情况进行捕捉，并将捕获后的图像保存在用户指定的文件夹中。

为了防止别人发现你使用SnagIt监视屏幕运行情况，而将SnagIt程序关闭的情况发生，我们需要将SnagIt隐藏在幕后进行工作。隐藏SnagIt的方法非常简单，只要按下“Ctrl+Shift+X”键，SnagIt就会消失得无影无踪，这时在任务栏或系统托盘区中再也见不到它的影子，如果此时你打开任务管理器，在“应用程序”列表框中都看不到SnagIt程序的运行记录，这样就可有效保证监视工作的顺利进行。如果你想恢复SnagIt，只要再次按下“Ctrl+Shift+X”键，SnagIt就会重新出现。

超级屏幕监视器启用后，你就可以放心离开电脑了。当你回来后，只要打开捕捉图像保存文件夹查看SnagIt所捕捉的屏幕图像文件，就可以清楚了解别人在你的机器上做了什么事情。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



■插图 宋洋

读者 李震问： 我的电脑使用的是一台16倍速光驱，感觉在安装大型软件或执行光盘软件时，读盘速度较慢，请问**如何提高光驱读盘效率？**

答： 为光驱增加缓存是提高光驱读写速度的一个有效方法，由于Windows 98默认为4倍速的光驱访问方式，我们可通过修改注册表来提高光驱缓存大小和预读取性能来加速光驱的运行速度，将光驱性能发挥到极限。具体方法如下：运行注册表编辑器，找到调整HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CURRENTCONTROLSET\CONTROL\FILESYSTEM\CDFS，在该项右边窗口中找到CACHESIZE和PREFETCH两项，可把CACHESIZE值修改为“D6040000”、“AC090000”，是光驱缓存的最大值。如果修改了两个键值导致光驱不能正常工作，如不能正常播放VCD，请降低一个档次的值。

四川 龚胜

读者 咻咻问：我的机子经常提示丢失System文件，导致机子启动不了，而且显示Hard Error，要重装系统， 请问是不是硬盘有问题还是什么别的原因？在哪可下载硬盘测试软件？

答： 从你谈到的现象看，很可能是硬盘存在坏道等问题，最简单的方法就是使用Windows自带的磁盘扫描工具Scandisk来确认。其它第三方的硬盘测试和修复软件有很多，你可自己搜索一下。不过一旦检测出硬盘存在坏道，基本上没有彻底修复的可能，只能尽快更换。

四川 龚胜

读者 钱多问： 我看到现在市面上有很多地方可修复光盘，请问**修复光盘是什么原理呢？** 是否真的有效果？

答： 要说这个问题，先得谈谈光盘记录数据的简单原理。光盘有正反两个表面，被激光扫射读取信号的一面称为正面，有镀铝反射膜并印了文字的另一面称为背面，需记录的数字信息被转化为无数个凹凸小坑被压在光盘正面的片基上，由于背面镀有镜面反射膜，读取时信号被反射回来，光驱上的处理器就会根据这些信号来产生计算机能识别的信息。光盘的正面有一层稍厚的透明保护膜，而背面则仅仅涂上很薄的有色或无色涂层，或只是印上文字，这样很容易导致镀膜层损伤。对于一些小面积的反射膜损伤，可以手工对其进行修补，这类修补过程大体如下：首先对着光源找到反射膜损伤的点，然后根据化学中的“银镜反应”（硝酸银、氨水和醛类物质的反应）在这些点上涂上反射层，可用来修补损坏面积不大的反射膜。另外还有一种修复光盘的方法

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《三国志Ⅸ》问题集

问： 自立君主，初期发展有什么好的方法没有？

答： 首先你要明确一点，就是你比电脑聪明，所以只要踏踏实实的发展，灭电脑是迟早的事情。要说有什么好方法的话，在早期的几个剧本可选在边远的交趾自立，周围都是空城没有敌人，有充足的时间发展。加之交州只有交趾一城，可很快被任命为州牧，这样自己和手下的带兵数也会上升，到后期的剧本三国鼎立之势已成，就没有什么大的空子可钻。

问： 有时候我的军师诸葛亮说XX地方有XX宝贝或人才，但我不管派谁去搜索诸葛亮都说“只好尽人事听天命了”，而且也搜索不到，这可怎么办？

答： 搜索的成功率和搜索武将的政治参数有直接的关系，但有时也不完全是这样，你可以不停地换人，本次不行下次再去，直到军师说能成功为止。事实上，限于军师的智力，即使军师说会成功，也可能一无所获，这也有运气的成分在里边。

另外，搜索时还可能碰到其它无关事件，比如说你去搜索宝物或人才，却碰到了帮百姓打强盗或资助商人什么的，可考虑取档重来，也可以下个月再来搜索。

就是用高速旋转的绒布，打磨有划痕的光盘表面，也有一定的效果。

四川 龚胜

读者 梦网问：我的电脑每次开关机都要检测软驱，另外在运行和关机时也要不时检测软驱，声音很大。不知是何故？如何处理？

答：首先检查CMOS设置，你可在BIOS Features Setup设置中把Boot Up Floppy Seek设为Disabled，这样机器加电后，软驱就不会执行寻道自检动作，另外还应在“系统属性”中，将“每次开机都检查软盘驱动器”选项去掉。关机时读取软驱一般是驻留内存内的应用程序起作用，比如各类防病毒软件、防火墙等，它们在关机前会读一下软驱。如果在Win9X运行过程中读软驱，一般是因为在注册表中有指向软驱的程序，如装了Office的话，打开控制面板，选“文件检索”，若里面有对A盘的文件检索，也应该将它删除。

四川 龚胜

读者 桂花仙子问：最近我装机时，发现商家并未连接声卡到光驱的音频线，在放CD时照样可以出声，我一直记得放CD必须要有这根音频线，请问这是怎么回事？

答：传统的CD“音频线”的作用是：连接CD-ROM驱动器和声卡，把模拟音频信号从CD-ROM驱动器直接传输到声卡上，实现CD音乐的播放。因此，在不使用CD“音频线”连接的情况下，用一般的播放器来播放音乐CD是无法输出任何声音的。但通过使用具有“数字播放”功能的播放器来播放音乐CD，是完全可以不要这根音频线的。“数字播放”可将数字音频通过声卡发送到扬声器上，它的实现还需要硬件和软件的支持，现在流行的声卡和CD-ROM驱动器大都支持“数字播放”，微软媒体播放器Windows Media Player 7.0以上的版本和“超级解霸”等，都支持“数字播放”功能。使用“数字播放”的好处有两点：一是它减少“数模”转换的过程，可使你能欣赏到更纯正的CD音乐。传统的CD“音频线”往往是音箱噪音的主要来源。不过“数字播放”的缺点在于播放时要占用一定的系统资源（模拟播放时，几乎完全是光驱自己的事，不占系统资源，比如有时机器都死硬了，CD还照样在播放）。二是很多CD播放器和较老的CD驱动器，尚不支持“数字播放”。看了上面的内容，你就不会感到奇怪了吧，你可根据自己的需求确定是否安装普通音频线。

四川 龚胜

读者 电话超人问：请问怎样才能将台式机上显示器的信号输送到笔记本电脑的液晶屏上？感觉CRT显示器很刺眼，因此有这个想法。

答：由于显示原理、工作电压以及接口的不同，就算独立的笔记本用液晶屏也是不能直接连接台式电脑的，更不用说输送到已组装好的笔记本电脑液晶屏上了，要保护眼睛建议你还是买台液晶显示器吧。当然如果你的笔记本电脑具有视频信号输入功能，也可能显示台式机输出的视频信号，不过没有多少实用价值。

四川 龚胜

读者 功夫皇帝问：我从事文字工作，常常需要用到软驱，但最近无法正常使用了，放入软盘就报“无盘请重试”，偶尔也会报“插入的软盘没有被格式化”。可是格式化之后，又报无盘，请问这是怎么回事，有没有什么简单的修复方法？谢谢！

答：从你的描述来看，应该是软驱积尘太多造成的，你不妨将软驱清洗一下。最简单的方法就是使用清洁盘

问：怎样才能快速提升信望？

答：信望总体来说和你的势力成正比，尤其是对自立君主，所以要想增长信望，就要多占领城市。

能快速提升信望的方法一个是占领洛阳拥立汉献帝，另外一个是在洛阳搜到玉玺。除此之外，搜索、应敌方恳求释放战俘等行为也可增加信望，不过要注意，用敌方的战俘换钱是会降低信望的，不是急需钱的话就不要这样做。

问：我好不容易拉拢或搜寻出的武将，因为忠诚度低又被别的君主挖走，这有什么好办法解决？

答：靠存档、取档是个办法，不过有些繁，这个办法主要适用于已拉拢上手但该武将还没有回到你的城市之前的这段时间。武将回城后就要靠赏赐的办法了。

有些武将一次赏100忠诚度只加2，也可考虑赏宝物（只要你有并且舍得）。还有一个办法是晋升爵位，但很多时候会无爵位可晋，这时可把原来占据高位而不太重要的武将先降低爵位，让急于提升忠诚度的武将先晋位，而被降位的武将忠诚度并不会降低（也许是忠诚度的上限超过100，虽有降低但还没反映出来），这样也可解燃眉之急。

另外要注意，不要让忠诚度低的武将外出执行任务，因为他外出你就不能赏钱物也不能晋爵，而敌方的离间计什么的还管用。

问：对于俘虏，要怎么处理，很多人就是无法劝降。

答：首先明确一点，就是尽量不要杀俘虏，就算是放了或逃了，将来也还有机会找回来。

了（可适当地在清洁盘上喷清洁剂或无水酒精）；当然也可将软驱直接拆开，分别清洗磁头、步进电机的转轴杆以及光电检测器等部件，在拆卸/安装、清洗时应注意不要损伤磁头就是了。现在一块新软驱不过几十元，如果你经常用到软驱，建议你还是买一块新的，也建议你最好使用USB闪存盘来交换数据。

四川　龚胜

读者 Moto问：我的机器软驱最近出了毛病，就是软驱灯一直不灭，而且**软驱无法正常使用**。我检查过软驱的数据线和电源线了，发现没有插错。不知是不是我的软驱坏了？

答：一般来说，软驱灯常亮，是由于软驱的数据线插反了，只要将数据线反过来接好就行了，即数据线有红色线的那一边要和软驱引脚1的方向一致。要是毛病依然存在，就是数据线或软驱坏了，必须通过更换确认。

四川　龚胜

读者 SAM问：我有一台老式机子，最近不知怎么了，打开电源，就是不显示，内存也不自检，经更换，确认内存条没有问题，电源也没有问题，我怀疑是主板坏了，但一检查，主板也没有烧坏的地方，请告诉我原因是什么？

答：从你谈到的现象看，我估计很可能是主板存在问题，主板没有肉眼可见的烧坏的地方并不意味着就没有问题。另外，CPU有问题也可能导致开机后毫无反应，CPU的故障率比较小，但并非不会出现故障。

四川　龚胜

读者 彭波问：我单位的电脑联想商用机为什么在开机后如果30分钟不用再用时会无法使用，呈现死机状态，必须重新启动？

答：这是电脑在进入“休眠状态”后无法唤醒的问题。大多数时候是因为主板、电源等配件的质量不佳或兼容性不好导致。你可尝试调整一下主板BIOS及系统中电源管理的相关选项，如果无效的话，最好将进入“休眠状态”的选项关闭。

四川　龚胜

读者 发动机甲问：我的电脑没有装软驱，所以**在CMOS中将软驱设为禁止，为何在Win98中还会出现软驱的盘符，**在“系统”→“设备管理器”→“软盘控制器”中将软驱设为禁用，但还是不能解决问题，请问是何故？

答：Win9X对软驱似乎特别有“感情”，在你没有接软驱的情况下，无论你怎么调整设置，都无法在Win9X中彻底隐藏掉软驱的身影。不过你可试试，通过修改注册表来彻底隐藏掉软驱盘符：启动注册表编辑器，进入HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer，新建二进制值“NoDrives”，缺省值是00000000，表示不隐藏任何驱动器。键值由4个字节组成，每个字节的每一位（bit）对应从A到Z的一个盘，当相应位为1时，“我的电脑”中的相应驱动器就被隐藏了。

第1个字节代表从A到H的8个盘，即01为A、02为B、04为C……依此类推，第2个字节代表I到P；第3个字节代表Q到X；第4个字节代表Y和Z。要关闭A盘，将键值改为01000000，软驱就应该被隐藏了。当然用注册表编辑器修改注册表操作起来较为复杂，现在有很多专门改注册表的软件，使用起来更加方便。

四川　龚胜

读者 常绣山问：最近看到网上卖**二手笔记本电脑，**有的价格很是心动，不过我觉得还是本地二手商这

俘虏根据情况的不同，有不同的处理方式。对于在“势均力敌”的战斗中“侥幸”抓到的俘虏，对方的君主十之八九会派人要求释放，这时对于很一般的武将最好放人，还可长信望，对于比较强的武将可选择暂时不放或是用他来和对方换宝物。

如果对方是被你灭国了，你连对方的君主都抓住，这些武将一般都很容易劝降的（包括君主在内）。这时不要着急一古脑儿地把所有的武将全劝降，因为劝降多了短时间又无法很快提升忠诚度会很容易被别人挖角，要第一时间将强将劝降并迅速提升忠诚度。如果你有委任的内政军团，他也会去劝降俘虏，一些弱将就交给他们去劝也无妨。

问：我的委任军团经常会胡搞瞎搞，坏我的大事，这可怎么办？

答：电脑的AI也就是这样了，内政委任还可以，它会将委任都市发展得不错，还会向比较前线的都市运兵或登用俘虏什么的。其它的委任？还是算了吧。

问：我已攻灭了南蛮，但他城里的30万兵养不起，没那么多粮食，我听人说可把这些兵移动到港口之类不是城池的建筑里，然后把该建筑拆除就行了，可是没有拆除指令呀？

答：这是你理解错了，地图上原有的港口什么的都不能拆除，可拆除的是你自己后建的兵砦之类的东西。

问：游戏中武将晋爵好像是不以功勋为基础的，到底有什么规律呢？由电脑自动晋爵的话，有些武将就走了文官的路子，有些文官却走了武将的路子，这个怎么办？

里踏实，不知你的看法如何。

答：目前国内二手笔记本电脑的销售货源主要分为两大类：一是个人用户淘汰或转让的产品，其中许多机器档次较高，保养效果不错，而且价位也相对偏低，很适合需要高端机器的用户使用；二是出没于各大中城市电脑市场和因特网上二手商家手中的东西，这类商家大量吃进二手笔记本电脑，经过简单的维护保养就对外销售。由于他们中的一些人有着较为稳定的进货渠道，所以经销的笔记本产品数量和档次也还可以，有的还提供专业的售后维修服务并提供一定时间的保修期，相对来说更为稳妥一些。交易从过程上看又可以分为本地和异地两种。前者以本地个人转让和商家店面经营为主，而后者则多通过媒体宣传的中介方式进行，如各类广告、因特网服务等。由于不少交易属于异地行为，购买过程往往存在着一定风险。如一些商家（网站）打着"直销"、"邮购"的招牌，实际上毫无售后保障，而有的则玩弄"空手道"之类的手法，肆意欺诈客户。因此消费者在选购二手商品时，一定要注意对方商家的信誉。

湖南 苏旅

读者 波利问：请问哪种MP3机器适合学习英语，哪里有能转换MP3压缩率的软件？

答：MP3播放器的好坏和学习英语关系不是很大，不过方便携带、电池使用时间长的特点是选购时需要注意的。至于音质效果就没必要那么高要求的，毕竟一般语音效果并不是需要好音质机器播放的。目前国产64MB的MP3播放器价格大多在300～1000元之间，最好买到配备A-B点复读功能的机器，对于英语学习来说这个功能也是有一定帮助的。其它的带有这种复读功能的MP3播放器有三星、爱国者的几款新产品，同时国内一些厂商也推出了专用的MP3语音复读机，据说其复读功能较为强大，还带有录音功能。在压缩MP3时，建议可将压缩比设为32kbps（但不能低于16kbps）。这里要说明的是，目前能直接转换MP3压缩率的软件还不多见，大多所谓支持转换的音频软件都需要用户自己来进行MP3→WAV→MP3的操作步骤，所以比较麻烦。常见能支持直接转换的软件有MP3 to All Converter、Streambox Riper等，不但能直接转换MP3压缩率（高转低模式下可达到16kbps，低转高模式一般无实际意义），而且还支持对WAV、WMA、VQF等音频文件的转换。

湖南 苏旅

读者 老平问：我的网站想做简体和繁体两个版本，请问有什么办法能一次性对整个网站进行内码转换啊。

答：关于网页内码转换，目前主要有在线转换和离线转换两种处理办法，前者就是通过在服务器上安装一个内码转换附件。这样用户只需准备一套简体中文版的网页，就可轻松地提供给繁体用户观看繁体内码了。但这样的技术较为复杂，一般的服务器并不支持，而且这类应用程序大多都要收费。离线转换作为一种经济可行的办法，适合于大多数网站管理使用。即在制作好简体中文的网页后，将其批量转换为繁体内码网站，然后分别放入GB和BIG5码文件夹并加上链接即可。不过目前这样能一次性批量转换网站内有目录下内码文件的软件并不多见，其中飓风简繁通和ConvertZ这两款软件都具有这样的功能，它们都能对网页文件进行批量转换（不需同一目录下）且自动变换网页代码中的地区属性（如GB和BIG5）。不同的是飓风简繁通仅支持HTM和TXT文本转换，而ConvertZ还提供了对ASP、PHP等其它格式文件的批量转换。

湖南 苏旅

答：游戏中晋爵确实不是以功勋为基础的。晋爵好像也没什么规律可循，你如果不满意只好手动调整了。需要说明的是，文官晋爵会长智力等参数，武将晋爵长的是带兵量，丞相、三公等官位既长参数也长带兵量。

像周瑜这样的智将建议走文官路线，这样智力可以更高，至于带兵数，给他的队伍里配一个高官阶武将就行了，一个队伍的带兵上限等同于该队伍所有武将中带兵数最高的那个。

问：野战的时候吕布太厉害了，单挑就从来没赢过他，要怎么对付他才好？

答：单挑的话确实很难打败吕布，最容易发生单挑的情况是双方都使用锋矢阵的情况下，所以和吕布对阵不要用锋矢阵而尽量采用防御较高的方圆阵等。好在单挑失败并不意味着整个战斗失败，虽说整个队伍的士气会下降，但可以用"激励"和"救援"来补充。单挑失败的武将会受伤，会无法使出兵法，不过队伍里还有其他武将，所以也不会有太多影响。

问：自己做的新武将，初始的参数和兵法怎么分配为好？

答：制做新武将时，由于参数没有限制，由1到99你自己任意选就好了。但兵法点数只有35，如果不用作弊手段的话，确实有些捉襟见肘。建议选一个弓箭方面的顶级兵法，连弩就很不错。连弩兵在攻城和野战时表现得很均衡，还可以狙击杀伤对方的武将，非常实用，剩余的兵法点数可根据喜好自选。

《大众软件》读者调查2003 微星杯

读者调查 大众软件2003年度

万众瞩目的《大众软件》年度读者调查活动终于在本期正式展开，请大家依照以下问卷认真填写答题卡（见本期读者评刊表插页），并于2003年06月30日之前（以当地邮戳为准）寄回北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部"读者调查活动组"收，邮政编码：100036（请将答题卡上的读者调查标志剪下贴在信封正面，即可参加抽奖）。

答题卡复制有效，但每人只能填写1份，如果发现重复，则取消参加活动资格。

我们将会从填写最认真的答题卡中抽取获奖读者，因此请大家根据自己的实际情况，如实填写。这也有助于我们掌握关于读者群最真实的第一手资料，深入了解读者的需求，以便更好地为广大读者服务。

本调查问卷只刊登1次，请大家切勿错过机会！

奖项设置

奖项	名额	奖品价值
特等奖	1名	奖品价值15 000元
一等奖	3名	奖品总价值20 000元
二等奖	10名	奖品总价值25 000元
三等奖	100名	奖品总价值60 000元
四等奖	300名	奖品总价值80 000元
纪念奖	1000名	奖品总价值100 000元

我们将在2003年08月举办的"大众软件八周年"活动上公布调查结果并抽出大奖，获奖情况和调查结果分析将刊登于2003年第18期《大众软件》杂志上。

本次调查题目较多，而且时值高考，我们对给大家带来的不便表示抱歉，并再次希望读者朋友们能够给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。

本活动解释权归《大众软件》编辑部所有。



读者调查问卷

第一部分：读者概况

（请将答案填写在答题卡上，不要直接在答卷上填写，可复选）

1.性别：

A.男；B.女

2.年龄：

A.18岁及以下；B.19～22岁；C.23～35岁；D.36～45岁；E.45岁以上

3.受教育程度：

A.初中及以下；B.高中（中专）；C.大专；D.大学本科；E.硕士；F.博士及以上

4.职业：

A.学生；B.工人；C.农民；D.自由职业者；E.国家公务员；F.企业管理人员；G.企业技术人员；H.个体经营者；I.军警；J.教师；K.公司职员；L.财会审计人员；M.医务工作者；N.律师；O.科技工作者；P.其他

5.行业：

A.信息产业；B.工业；C.农业；D.服务业；E.财经；F.教育；G.医疗；H.传播出版；I.法律；J.科研；K.国家行政机关；L.军警；M.商业；N.学生；O.其他

6.月收入：

A.无收入；B.少于1000元；C.1000～1999元；D.2000～2999元；E.3000～3999元；F.4000～4999元；G.5000～9999元；H.10 000元以上

7.你的电脑知识水平：

A.不了解；B.可以完成基本应用；C.只了解某些方面的应用；D.很了解；E.精通；F.专家

8.你主要是在：

A.单位里用电脑；B.家里用电脑；C.网吧里用电脑；D.三者差不多；E.很少用

9.你是否上网：

A.是；B.否

10.你使用电脑的主要目的是：

A.学习；B.上网；C.娱乐；D.工作

11.购买电脑相关产品时，主要通过：

A.广告；B.朋友相互推荐；C.经销商介绍；D.媒体评测推荐

12.你单位用的电脑为：

A.品牌机；B.兼容机；C.笔记本电脑；D.无

13.你家里的电脑为：

A.品牌机；B.兼容机；C.笔记本电脑；D.无

14.你现在所使用的电脑级别是（如果所用的是赛扬或非英特尔CPU，请纳入相应级别）：

A.无；B.奔腾及以下；C.奔腾Ⅱ；D.奔腾Ⅲ；E.奔腾4

15.你的CPU主频是：

A.300MHz以下；B.300～566MHz；C.600～933MHz；D.1～1.8GHz；E.1.8GHz以上

16.你所用电脑的内存是：
A.不超过16MB；B.16～32MB；C.33～64MB；D.65～128MB；E.129～256MB；F.257～512MB；G.512MB以上

17.你所用电脑的硬盘空间为：
A.小于10GB；B.10～40GB；C.40～80GB；D.80～120GB；E.120GB以上

18.你的光驱是：
A.CD-ROM；B.DVD-ROM；C.CD-ROM+DVD-ROM；D.CD-ROM+CD-R/RW；E.DVD-ROM+CD-R/RW；F.COMBO；G.其他

19.你最常用的操作系统是：
A.Win95；B.Win98；C.Win2000；D.WinXP；E.Linux；F.其他

20.你工作单位的人数规模是：
A.无工作单位；B.少于50人；C.50～149人；D.150～499人；E.500人及以上

21.你平时阅读多少种电脑报刊：
A.1种；B.2～4种；C.5种及以上

22.在未来的一年内你是否有升级的打算：
A.是；B.否

23.你倾向于购买：
A.品牌机；B.兼容机；C.笔记本

24.你能承受的台式电脑价格是：
A.3999元以下；B.4000～5999元；C.6000～7999元；D.8000元～9999元；E.10 000元以上

25.你能承受的笔记本电脑价格是：
A.5999元以下；B.6000～7999元；C.8000～9999元；D.10 000～14 999元；E.15 000～19 999元；F.20 000元以上

26.你倾向于购买哪种显示器：
A.CRT；B.LCD

27.如果打算升级，你准备投入多少资金：
A.不超过500元；B.不超过1000元；C.不超过3000元；D.不超过5000元；E.重新购置一台电脑

28.近期内你最想添置的配件是：
A.DVD-ROM；B.刻录机；C.内存；D.移动硬盘；E.无线耳机；F.扫描仪；G.数码相机；H.打印机；I.多声道音箱；J.电视卡/盒；K.摄像头；L.游戏外设；M.掌上电脑；N.MP3播放机；O.其他

29.在未来的一年里你是否有购买数码设备（笔记本电脑、数码摄像机、数码相机、MP3随身听、MD等）的打算：
A.是；B.否；C.我已经有了

30.如果准备购买数码设备，你首选：
A.笔记本电脑；B.数码相机；C.数码摄像机；D.MP3随身听；E.MD；F.其他

第二部分：对《大众软件》的看法
（请将答案填写在答题卡上，不要直接在答卷上填写，可复选）

1.你阅读《大众软件》的历史是：
A.1年以内；B.1～2年；C.3～4年；D.5～6年；E.7年及以上

2.你的《大众软件》经常被多少人传阅？
A.自己看；B.2～3人；C.4～6人；D.7～10人；E.10人以上

3.你为什么选择《大众软件》？
A.杂志的应用部分适合我的需要；B.杂志的游戏部分适合我的需要；C.内容全面；D.实用性强；E.趣味性强；F.价格便宜；G.版式精美；H.其他

4.你认为《大众软件》今年的质量比去年：
A.提高了；B.下降了；C.变化不大

5.《大众软件》的内容中，你最喜欢的是__，你最不喜欢的是__，你希望继续增加的内容是__
A.专题；B.软件；C.硬件；D.网络；E.单机游戏；F.网络游戏

6.你觉得《大众软件》的内容：
A.深；B.浅；C.适合我的需要

7.你认为《大众软件》在目前的篇幅内是否应增大对数码产品（数码相机、数码摄像机、MP3随身听、MD等）的报道力度？
A.是；B.否



8.你认为《大众软件》在目前的篇幅内是否应增大对网络游戏的报道力度？
A.是；B.否

9.你最希望《大众软件》在哪方面加强报道？
A.业界动态；B.市场信息；C.技术发展；D.产品介绍；E.深度分析；F.人物特写；G.提供应用解决方案

10.你认为"实用软件"栏目中哪些方面的内容应加强__，哪些方面的内容应该适当缩减__
A.应用解决方案；B.系统应用；C.工具快报；D.中国共享软件；E.多媒体软件应用；F.办公软件应用

11.你认为"硬件评析"栏目中哪些方面的内容应加强__，哪些方面的内容应该适当缩减__
A.横向评测；B.技术前瞻；C.应用解决方案；D.市场分析和攒机指南；E.导购文章

12.你认为"网络时代"栏目中哪些方面的内容应加强__，哪些方面的内容应适当缩减__
A.应用解决方案；B.网上热门内容介绍；C.网页制作技巧；D.网络技术前瞻；E.网络热点动态；F.网民情感生活

13.你认为《大众软件》的游戏板块中哪些方面的内容应加强__，哪些方面的内容应适当缩减__
A.新闻；B.业界动态分析；C.评论；D.攻略；E.前瞻；F.背景文化；G.连线游戏；H.心得、秘技、补丁；I.游戏情感

14.你最喜欢的编辑是：

A.风行水；B.答笛；C.美丽人生；D.Say；E.林晓；F.上弦月；G.8神经；H.Cross；I.没有

15.你最喜欢的记者是：

A.生铁；B.司马平安；C.Littlewing；D.寂静的冰河；E.古留根尾·我我神；F.野花；G.鸦嘴兽；H.辰烽；I.没有

16.在《大众软件》2002年第12期～2003年第09期杂志中，你最喜欢的文章是（只需填写期数和起始页码即可）：（请在答题卡上填写）

17.在《大众软件》2002年第12期～2003年第09期杂志中，你最喜欢的栏目是：

A.新闻速递；B.新品初评；C.专栏评述；D.实用软件；E.硬件评析；F.网络时代；G.应用心得；H.问题交流；I.读编往来；J.游戏剧场；K.专题企划；L.前线地带；M.锋利的盾；N.攻城略地；O.在线争锋；P.龙门茶社；Q.游园惊梦；R.有字天书；S.TOPTEN

18.《大众软件》2002年第12期～2003年第09期杂志中，你最喜欢哪一期的封面？（请在答题卡上填写期号）

19.你对《大众软件》所刊广告的看法是：

A.提供了有用的信息，我很喜欢；B.很多广告的设计非常漂亮，是一种艺术的享受；C.无所谓，我只是在需要的时候才看广告；D.不喜欢，希望减少广告量；E.虽然不喜欢看广告，但对杂志寻求更大发展的做法可以理解

20.你对《大众软件》还有什么意见和建议？（请另附纸）

第三部分：《大众软件》读者评选

（请将答案填写答题卡上，不要直接在答卷上填写，可复选）

应用软件

1.你觉得最值得购买的软件是：

A.程序开发；B.家庭娱乐；C.电脑安全；D.辅助学习；E.商务办公；F.网络应用；G.图形图像处理；H.音/视频处理；I.家庭理财；J.企业管理；K.其他

2.影响你选择软件最重要的因素是：

A.价格；B.知名度；C.实用性；D.易用性；E.媒体推荐

3.你认为现阶段国产商业软件的售后服务：

A.很好；B.不错，但还需要改进；C.一般；D.不好；E.没有提供售后服务

4.你希望通过什么方式为自己需要的共享软件支付注册费：

A.邮局汇款；B.银行电汇；C.网上支付；D.手机支付；E.其他途径

5.你正在使用的杀毒软件是__，你首选的杀毒软件是__

A.东方卫士；B.江民KV3000；C.金山毒霸；D.Norton Antivirus；E.瑞星杀毒软件；F.PC-Cillin；G.熊猫卫士；H.其他

6.你正在使用的影音播放软件是__，你首选的影音播放软件是__

A.碟霸2002；B.东方影都；C.豪杰超级解霸系列；D.金山影霸；E.PowerDVD；F.Windows Media Player；G.WinDVD；H.RealPlayer系列；H.其他

7.你正在使用的即时通讯工具是__，你首选的即时通信工具是__

A.ICQ；B.MSN Messenger；C.腾迅QQ；D.Yahoo! Messenger；E.网易泡泡；F.其他

8.你正在使用的电子邮件客户端是__，你首选的电子邮件客户端是__

A.Foxmail；B.Outlook；C.Outlook Express；D.其他

9.你正在使用的中文输入法是：

A.微软拼音输入法；B.五笔输入法；C.其他拼音输入法；D.郑码输入法；E.其他

硬 件

1.你正在使用的CPU是哪家公司的产品__，你首选的CPU应是哪家公司的产品__

A.AMD；B.英特尔；C.威盛；D.其他

2.你正在使用的显卡芯片是哪家公司的产品__，你首选的显卡芯片应是哪家公司的产品__

A.ATI；B.Matrox；C.NVIDIA；D.S3；E.3Dlabs；F.其他

3.你正在使用的内存的品牌是__，你首选的内存的品牌是__

A.Apacer；B.KingHorse；C.Kingmax；D.NEC；E.金邦；F.金士顿；G.美光；H.三星；I.现代；J.创见；K.其他

4.你正在使用的主板的品牌是__，你首选的主板的品牌是__

A.EPoX；B.艾崴；C.昂达；D.百时通；E.佰钰；F.奔驰；G.承启；H.顶星；I.富本；J.华硕；K.技嘉；L.建碁；M.捷波；N.精英；O.联想QDI；P.美达；Q.七彩虹；R.磐英（新天下）；S.UNIKA速配；T.升技；U.狮王；V.硕泰克；W.双捷；X.太阳花；Y.微星；Z.其他

5.你正在使用的显卡的品牌是__，你首选的显卡的品牌是__

A.ATI；B.艾尔莎；C.奔驰小影霸；D.承启；E.UNIKA小妖；F.耕升；G.华硕；H.技嘉；I.建碁；J.捷锐；K.旌宇；L.精英；M.康博；N.丽台；O.联维尔；P.七彩虹；Q.启亨；R.昂达；S.UNIKA速配；T.狮王；U.硕泰克；V.双捷；W.太阳花；X.微星；Y.盈通；Z.其他

6.你正在使用的CRT显示器的品牌是__，你首选的CRT显示器的品牌是__

A.ADi；B.AOC；C.CTX；D.EMC；E.LG；F.NEC；G.NESO；H.SONY；I.TCL；J.爱国者；K.长城；L.大水牛；M.飞利浦；N.好福；O.美格；P.明基；Q.赛普特；R.三菱；S.三日；T.三星；U.神州数码；V.厦华；W.现代；X.雅美达；Y.优派；Z.其他

7.你正在使用的LCD显示器的品牌是__，你首选的LCD显示器的品牌是__

A.ADi；B.AOC；C.CTX；D.EMC；E.LG；F.Maya；G.MOZO；H.NEC；I.SONY；J.爱国者；K.方向；L.长城；M.飞利浦；N.美格；O.明基；P.赛普特；Q.三星；R.神州数码；S.夏普；T.现代；U.优派；V.梦想家；W.其他

8.你正在使用的硬盘的品牌是__，你首选的硬盘的品牌是__

A.IBM；B.富士通；C.迈拓；D.三星；E.西部数据；F.希捷；G.其他

9.你正在使用的CD-ROM/DVD-ROM的品牌是__，你首选的CD-ROM/DVD-ROM的品牌是__

A.LG；B.SONY；C.爱国者；D.昂达；E.奥美嘉；F.华硕；G.建碁；H.建兴；I.理光；J.美达；K.明基；L.摩西；M.启亨；N.三星；O.台电；P.微星；Q.源兴；R.志美；S.中宝；T.其他



10.你正在使用的刻录机的品牌是__，你首选的刻录机的品牌是__

A.LG；B.SONY；C.爱国者；D.昂达；E.奥美嘉；F.华硕；G.惠普；H.建碁；I.建兴；J.理光；K.美达；L.明基；M.摩西；N.三星；O.台电；P.微星；Q.源兴；R.NEC；S.联杰；T.狮王；U.中宝；V.其他

11.你正在使用的COMBO的品牌是__，你首选的COMBO的品牌是__

A.大白鲨；B.LG；C.明基；D.三星；E.双敏；F.台电；G.源兴

12.你正在使用的音箱的品牌是__，你首选的音箱的品牌是__

A.冲击波；B.创新；C.大水牛；D.迪霸；E.飞利浦；F.奋达；G.鸿禧；H.惠威；I.爵士；J.兰欣；K.罗技；L.麦蓝；M.漫步者；N.轻骑兵；O.三诺；P.盈佳；Q.其他

13.你正在使用的Modem（含ADSL）的品牌是__，你首选的Modem（含ADSL）的品牌是__

A.3Com；B.Adico；C.Efficient（高效）；D.TP-Link；E.华硕；F.联想射雕；G.明基；H.全向；I.上海贝尔（阿尔卡特）；J.实达；K.中兴；L.其他

14.你正在使用的键盘的品牌是__，你首选的键盘的品牌是__

A.Acer；B.LG；C.爱国者；D.大水牛；E.多彩；F.飞利浦；G.罗技；H.明基；I.三星；J.双飞燕；K.微软；L.其他

15.你正在使用的鼠标的品牌是__，你首选的鼠标的品牌是__

A.Genius；B.LG；C.爱国者；D.赤兔；E.大水牛；F.多彩；G.飞利浦；H.罗技；I.明基；J.三星；K.双飞燕；L.微软；M.其他

16.你正在使用的机箱的品牌是__，你首选的机箱的品牌是__

A.爱国者；B.大水牛；C.技展；D.金河田；E.世纪之星；F.星宇泉；G.银河；H.其他

17.你正在使用的网卡的品牌是__，你首选的网卡的品牌是__

A.3Com；B.Adico；C.Intel；D.Netcore；E.TP-Link；F.联想D-Link；G.龙维也纳；H.实达；I.其他

18.你正在使用的移动硬盘的品牌是__，你首选的移动硬盘的品牌是__

A.IBM；B.爱国者；C.百事灵；D.蓝科；E.清华同方；F.其他

19.你正在使用的喷墨打印机的品牌是__，你首选的喷墨打印机的品牌是__

A.爱普生；B.方正；C.惠普；D.佳能；E.利盟；F.联想；G.施乐；H.紫光；I.其他

20.你正在使用的扫描仪的品牌是__，你首选的扫描仪的

品牌是__

A.UMAX；B.爱克发；C.爱普生；D.方正；E.鸿友；F.惠普；G.佳能；H.联想；I.明基；J.全友；K.中晶；L.紫光；M.其他

数 码

1.你正在使用的品牌电脑是__，你首选的品牌电脑是__

A.八亿时空；B.长城；C.戴尔；D.方正；E.华硕；F.海尔；J.恒生；H.海信；I.惠普；J.IBM；K.康柏；L.联想；M.Acer；N.七喜；O.清华同方；P.神舟；Q.TCL；R.同创；S.新蓝；T.其他；U.没有

2.你正在使用的笔记本电脑的品牌是__，你首选的笔记本电脑的品牌是__

A.Acer；B.戴尔；C.东芝；D.方正；E.富士通；F.华硕；G.惠普；H.IBM；I.京东方；J.康柏；K.联想；L.伦飞；M.清华紫光；N.七喜；O.SONY；P.TCL；Q.Winbook；R.联宝；S.同方；T.夏普；U.其他；V.没有

3.你正在使用的数码相机的品牌是__，你首选的数码相机的品牌是__

A.奥林巴斯；B.爱国者；C.爱普泰克；D.宾得；E.东芝；F.方正；G.富士；H.佳能；I.JNC；J.柯达；K.卡西欧；L.联想；M.理光；N.尼康；O.SONY；P.三星；Q.三洋；R.明基；S.其他；T.没有

4.你正在使用的手机的品牌是__，你首选的手机的品牌是__

A.波导；B.大唐；C.东信；D.海尔；E.科健；F.康佳；G.MOTOROLA；H.南方高科；I.诺基亚；J.三菱；K.三星；L.松下；M.索尼-爱立信；N.首信；O.TCL；P.西门子；Q.厦新；R.熊猫；S.中兴；T.其他；U.没有

5.你正在使用的闪存的品牌是__，你首选的闪存的品牌是__

A.爱国者；B.金碟；C.金存；D.朗科；E.联想；F.蓝科；G.鲁文；H.龙维；I.LG；J.美达；K.清华同方；L.三星；M.天北；N.雄兵；O.亚讯；P.银河；Q.梓鸣；R其他；S.没有

6.你正在使用的数码摄像头的品牌是__，你首选的数码摄像头的品牌是__

A.奥美嘉；B.创新；C.开元；D.罗技；E.麦科特；F.Maxell；G.三星；H.网眼；I.鹰眼；J.其他；K.没有

7.你正在使用的MP3随身听的品牌是__，你首选的MP3随身听的品牌是__

A.创新；B.帝盟；C.E学通；D.方正；E.JNC；F.凯西；G.联想；H.LG；I.MSC；J.NEC；K.三星；L.松下；M.SONY；N.信利；O.亚迅；P.其他；Q.没有

8.你正在使用的掌上电脑的品牌是__，你首选的掌上电脑的品牌是__

A.Acer；B.方正；C.惠普；D.HandSping；E.快译通；F.康柏；G.联想；H.名人；I.Palm；J.SONY；K.商务通；L.TCL；M.文曲星；N.实达；O.其他；P.没有

网 络

1.你平常上网主要是在：

A.家里；B.办公室；C.网吧；D.学校；E.没上网

2.你通过哪种方式上网：

A.拨号；B.ISDN；C.ADSL；D.小区宽带；E.有线电视网；F.专线；G.其他

3.你最常用的Internet服务是：

A.网页浏览/电子邮件；B.下载；C.聊天；D.玩网络游戏；E.新闻组；F.论坛；G.搜索引擎；H.网络教育；I.棋牌类休闲活动

4.你有过在网上购物的经历吗?

A.有过；B.还没试过

5.你对收费邮箱等互联网收费服务的看法是：

A.坚决反对；B.无所谓；C.可以接受；D.提供服务收取费用是天经地义，早就应该这么做

6.对收费邮箱等收费服务，你能接受的价位是：

A.不超过50元/年；B.50～99元/年；C.100～200元/年；D.只要服务质量有保证，超过200元也可以

7.你正在使用的电子邮箱是：

A.免费邮箱；B.新浪收费邮箱；C.网易收费邮箱；D.263收费邮箱；E.21CN收费邮箱；F.中华网收费邮箱；G.伊妹儿收费邮箱；H.其他收费邮箱；I.单位提供的邮箱；J.没有

8.你正在使用网上提供的手机短信收费服务吗？

A.是；B.不是

9.每月你最多愿意花多少钱去使用该服务：

A.10元；B.20元；C.50元；D.100元；E.100元以上

10.你认为个人防火墙产品对个人电脑安全的帮助：

A.很大；B.一般；C.没有用；D.不清楚

11.你使用的个人防火墙产品是：

A.江民防火墙；B.金山（金山毒霸、金山网镖）；C.Norton；D.瑞星；E.天网；F.熊猫卫士；G.其他

12.你认为最好的综合新闻网站是：

A.千龙新闻网；B.人民网；C.搜狐；D.新华网；E.新浪网；F.中华网；G.其他

13.你认为最好的IT门户网站是：

A.赛迪网；B.硅谷动力；C.天极网；D.太平洋电脑网；E.ZDNet China；F.其他

14.你认为最好的硬件导购网站是：

A.GZEASY；B.IT168；C.极速网；D.PCPOP；E.太平洋电脑网；F.小熊在线；G.倚天硬件门户；H.中关村在线；I.走进中关村；J.其他

15.你认为最好的游戏门户网站是：

A.硅谷动力游戏频道；B.太平洋电脑网游戏专区；C.网易游戏频道；D.新浪游民部落；E.游侠网；F.其他

16.你选用的是谁的移动通信服务？

A.中国移动；B.中国联通；C.小灵通；D.其他；E.没有

游戏软件

1.你玩游戏的时间有：

A.1年以下；B.2～3年；C.4～5年；D.6～9年；E.10年以上

2.你一般在什么地点玩游戏：

A.家里；B.公司；C.网吧；D.学校机房；E.其他

3.你每周用于玩单机游戏的时间是：

A.3小时之内；B.4～5小时；C.6～9小时；D.10～19小时；E.20小时以上

4.你每周用于玩网络游戏的时间是：

A.3小时之内；B.4～9小时；C.10～25小时；D.26～40小时；E.40小时以上

5.你最喜欢的单机游戏类型是：

A.即时战略；B.角色扮演；C.策略模拟；D.动作射击类；E.冒险解谜类；F运动类；G.养成类；H.其他



6.你正在玩的网络游戏是：

A.奇迹；B.传奇；C.大话西游Ⅱ；D.仙境传说；E.幻灵游侠；F.红月；G.金庸群侠传Online；H.决战；I.龙族；J.魔力宝贝；K.千年；L.石器时代；M.疯狂坦克2；N.命运；O.战场；P.无尽的任务；Q.天堂；R.科洛斯；S.混乱冒险；T.天骄——秦殇世界；U.精灵；V.轩辕剑Online；W.天使；X.其他；Y.没有

7.你认为目前国内单机正版游戏的平均定价：

A.过高；B.有些高，但还能接受；C.合适；D.偏低；E.不知道

8.你认为目前国内网络游戏的消费水准：

A.过高；B.有些高，但还能接受；C.合适；D.和其他娱乐方式相比很低；E.不知道

9.你在过去的一年里购买了几款正版游戏：

A.没有；B.1～3款；C.4～6款；D.7～10款；E.11～20款；F.20款以上

10.在未来的一年里你准备用多少钱来购买正版游戏：

A.不超过50元；B.50～100元；C.100～199元；D.200～499元；E.500～1000元；F.1000元以上

11.目前你每月用于网络游戏上的花费是：

A.0；B.30元以下；C.30～60元；D.61～100元；E.100元以上

12.你玩得最多的游戏是__，你最喜欢玩的游戏是__

A.国产（包括台湾省）游戏；B.欧美游戏；C.日本游戏；D.韩国游戏；E.其他

13.你印象最好的国内游戏代理公司是：

A.第三波；B.寰宇之星；C.美国艺电；D.上海依星；E.上海育碧；F.世纪雷神；G.天人互动；H.武汉奥美；I.新天地；J.智冠；K.其他

14.你印象最好的国内网络游戏运营商是：

A.第九城市；B.第三波戏谷；C.国研科技；D.华义；E.欢乐时代；F.欢乐数码；G.上海盛大；H.上海育碧；I.搜狐；J.网星艾尼克斯；K.网易；L.新浪乐谷；M.亚联；N.游龙在线；O.游戏橘子；P.游戏新干线；Q.智冠；R.其他

15.你认为目前国内单机游戏厂商最应该改进的是：

A.市场调查宣传；B.渠道建设；C.售后服务；D.汉化质量；E.游戏产品引进速度；F.游戏周边产品开发；G.定价体系；H.品牌建设；I.其他

16.你认为目前国内网络游戏厂商最应该改进的是：

A.尽快推出具有自主知识产权的网络游戏；B.同步引进国外网游大作；C.杜绝外挂，提供公平有序的游戏环境；D.加强对GM的管理和培训；E.降低游戏资费水平；F.组织举办各种游戏内外的活动；G.其他

17.你正在使用的游戏外设（手柄、摇杆、方向盘）的品牌是__，你首选的游戏外设的品牌是__

A.北通；B.大手；C.罗技；D.清华同方；E.微软；F.其他；G.没有

（完）

揮灑奇幻旋律，譜寫亂世情歌



主办：北京寰宇之星软件有限公司
《大众软件》编辑部

活动时间：2003年5月15日至2003年6月15日

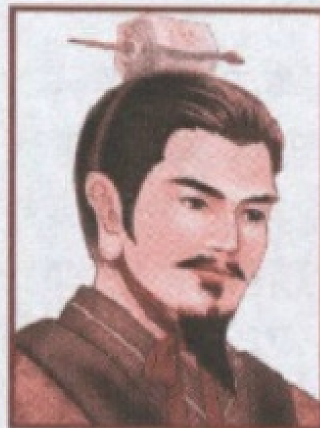
活动说明：

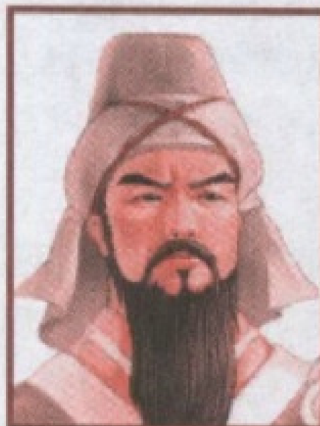
2003年夏，宇峻科技的年度大作《幻想三国志》将来到我们身边，可是游戏的主题曲还没有适合的歌名。给歌曲取名字，赢取丰厚奖品，还有可能让自己的名字在游戏中出现，这样好玩的事情你还不快快参加？活动方式很简单，根据《幻想三国志》的歌词以及本次活动提供的游戏剧情，为歌词命名，然后将名字以指定方式寄给我们即可。**邮寄地址为北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部“幻想三国活动组”收，邮政编码100036。E-mail：reader@popsoft.com.cn，**请在标题注明**“幻想三国有奖征名活动”。**来信均请注明参与者的姓名、详细通讯方式。

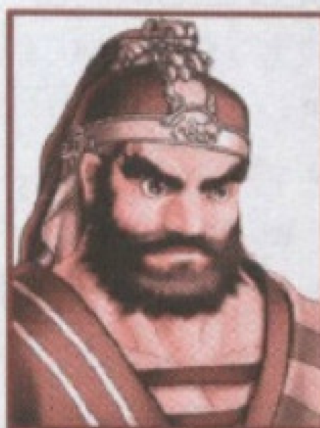
奖项设置： 最佳创意奖1名 奖品为《幻想三国志》豪华版1套+现金1000元
参赛歌名如被采纳，将在游戏产品说明书中给予歌名作者冠名权。
优秀奖 2名 奖品为《幻想三国志》豪华版1套+现金500元
参与奖 10名 奖品为《幻想三国志》标准版1套

（注：奖品发放以游戏实际上市日期为准）

主题曲歌名有奖征集活动







《幻想三國志》主题曲歌詞

数着雨滴 埋藏记忆
窗外传来一片 绿色讯息
倦鸟高歌 提醒行旅 他是否 已忘记 故乡里
他是否 已忘记 故乡里

挥挥手 云告别雨 直升 天际里
只留下 一夜夜荒芜
我爬上 巍巍山顶 眺望 你眼底
两颗心 最近的距离
歌唱着 永远的旋律

踩着雨滴 数着距离
窗外传来一片 热闹消息
蝴蝶相依 羡煞情侣 他是否 还记得 归乡期

微微风 万物迁徙 千山 人孤寂

月光下 静默的别离
我寻找 遥远梦境 倾诉 心中曲
红尘里 不变的约定

我 装上羽翼 飞到你身边 轻轻细语
我 化做小雨 落入你心底 啊～～～

挥挥手 云告别雨 直升 天际里
只留下 一夜夜荒芜

微微风 万物迁徙 千山 人孤寂
月光下 静默的别离
我寻找 遥远梦境
倾诉 心中曲
红尘里 不变的约定
两颗心 最近的距离
歌唱着 永远的旋律



《幻想三国志》剧情简介

上古时期，黄帝、炎帝、蚩尤三大势力原本相互抗衡、共缔和平；后却因炎帝势力的没落，而导致黄帝、蚩尤双雄争霸，烽烟四起。最后，两人相约于涿鹿，在一场惊天动地的大战后，蚩尤一族从此消失无踪，黄帝以仁德之政统御万民，然而，战争并未就此结束。今世，鲜血、征战、杀戮与野心，再度在战乱纷呈的三国拉起开端；而一切的缘由，竟只因为一段上古未完的宿命纠葛，以及被历史遗忘的两个人……

姬霜与姬轩的父母在8年前离奇失踪，智者涂庶与妹妹涂虹收养了他们姐弟。一场莫名的致命追杀，将原本生活单纯的姐弟抛向混乱复杂的战争环境。充满危机的旅程中，姬轩与貂芷、麝香、燕起、虞冰以及千年狐狸相继结识，相知相惜。这背景迥异的6人，一起在势力倾割的乱世中，依靠自身的能力与判断，通过接踵而来的种种考验。

朋友、情人、现实与理想，在交错复杂的爱恨情仇中，姬轩却只能选择其一。在决定自己的道路之时，一场延续上古的恩怨正悄悄地展开……

寂静都市②

本文含有血腥、暴力、恐怖及其他可能给您带来不适的内容，阅读前请慎重考虑。

■北京 杨平

林晓：上一期剧场中，我们看到胡图在夜场电影结束的时候的遭遇，这真是有点可怕。当然，我并不反对看夜场电影，只是，千万不要一个人去看。瞧，杨平就是一个人去看夜场，看出毛病来了，整天胡言乱语……

作为科幻作家的杨平与电脑和游戏有着深刻的渊源，其代表作中就有《MUD——黑客事件》与《千年虫》，本人还是老牌网虫，泡BBS已经是一种生活状态。本文是他玩《寂静岭2》后的快意之作，也是他第一次涉及恐怖小说。

杨平：从386时代开始玩电脑游戏，但一直没有成为高级玩家，总在游戏和攻略间徘徊。大体上，我好像老是玩些主流的、中规中矩综合指数较高但并不是该类型中最好的那些游戏。这次的《寂静岭2》可能是个例外，自从在《大众软件》看到攻略我就心向往之。在动作难度和迷题难度都选择最简后通关一次，如饮美酒，不能自已，遂有此文。

我在黑暗中奔跑。出于安全考虑，我选择在道路中央行进。双黄线、白色分道线、直行左转箭头不断从前方的黑暗中出现，又从脚下退至身后的黑暗中。街道两旁的建筑在手电光的散射下影影绰绰，但看不清。在这样浓的黑夜中前进比想象的要艰难，很难估计参照物的距离，甚至该在哪里拐弯都不容易确定；我只能依靠记忆，还得不时跑到路边看看那些建筑是什么。

偶尔，我眼角的余光会瞥到一些奇怪的影子。它们在黑暗与光亮的边缘游动，行动的样子一望而知就不是人类。我没有去主动招惹它们，毕竟我不是要拯救世界，我要拯救我自己——当然还有她。

有辆公共汽车横在路上，两个血糊糊的躯体分别站在车的两头，来回推。走近了我才发现，在车轮下有个死人，被它们像沥青路面一样压着。它们发出兴奋的咕噜声。我挥刀砍烂了其中一个，另一个赶来相救。我立刻掏出手枪连发3枪，将它击倒在地。

黑色的血，也不知是怪物的还是死人的，从容围住我的双脚。我把枪收了起来，这东西得留到最关键的时候使用。

又跑了一阵子，我终于来到了她住的地方。

她和她妹妹住在一个老式小区的老式单元房里，是有大房间小厅的那种房子。自从她们从外地搬来后就一直租着这套房子。虽然妹妹还在上学，但很少在学校宿舍过夜，总是喜欢跑姐姐那里混。这事当初着实让我别扭过一阵子。

整栋楼都黑着灯。我在静寂的黑暗中悄悄走上楼，来到她家门口。

我该敲门吗？

这时候已顾不得多想，我掏出原来她给我的钥匙，打开房门。

几双拖鞋整齐地排放在门口，狭小的厅里一切都收拾得干干净净，没有任何不平常的迹象。我轻轻合上门，又扫视了一遍。厨房的门敞着，水壶还放在灶上；卫生间和两个卧室的门都紧闭着。我走到她的房间门口，试探地推了一下，门开了。

手电光里，她的床上平摆着一套衣服，有上衣、裤子还有袜子，摆成人的样子。一瞬间我甚至感觉她就站在墙角昏暗的角落中欣赏。但什么也没有，屋内空无一人。我走到床前，用手抚摸那衣服，这是我们初吻那天她穿的衣服。桌子上摆着两张照片：我的和她妹妹的。我回想起她穿着这套衣服在我怀中的那种感觉。墙上挂着个小十字架，是我经常嘲笑的对象。我想起在咚咚的鼓点声中，我第一次接触到她柔软的双唇……

我的背后传来马桶抽水的声音。

我反射性地跳起来，瞪着卫生间紧闭的门。手机疯狂地振动起来。

门的那边，水还在哗哗地注满水箱。我走到门前，把耳朵贴到那上面，除了水声，什么也没有。“小兰？”我问。水声渐渐停了，只有血管里血液的奔流声回荡在空间中。我推开卫生间的门。

一个怪物正对着镜子摆弄，手电光照射下它的影子一直冲到天花板上。它转过头看着我，沾着口红的手还贴在它滴血的嘴唇上。我抑止住晕眩的感觉，举起菜刀：“她在哪里？”

它裂开大嘴呼呼地笑起来，黑洞洞的口中有红色的东西起伏。“她在哪里？”这次我的声音很平静。

它没理我，转身抓起小兰的毛巾，伸出柔软的舌头舔了一下。

我大喝一声，冲上去砍在它背上。它回身一把将我撩倒，力量大得惊人。我忍着疼和发黑的双眼，挣扎着想站起来，但被它扑倒在地，后脑磕在卫生间门口的垫子上。它的双臂掐住我的脖子，那么用力，似乎要把我的喉结从后脖子按出来。我一边使劲把下巴往下抵，希望能减轻脖子的压力，一边拼命用刀砍。它腥臭的气息扑面而来，让我汗毛直立，阵阵作呕，那是不知多少尸体发酵后的气味。它伸出舌头，向着我的脸垂下来，我几乎能感到那上面的液体已经滴落在我鼻孔和嘴唇之间……

突然，在菜刀猛烈持续的攻击下，它崩溃了，毫无征兆，就那么倒在我身上，冰凉的液体从它身上淌下来。我一激灵把它推到一旁，坐起来，用力喘着气。

糊满鲜血的手电映照出狭小的房间一片血红。

歇了半天，我缓缓起身，踢了一脚地上的东西，走出卫生间。她妹妹

的房间还闭着门，我轻轻推开。房间里很整洁，简直什么东西都没有，看来她似乎搬走了。在临窗的写字台上有什么东西在手电光下发亮。是一把钥匙。我拿起它看了看，不是这套房子的钥匙。旁边有张纸，写着：

没有选择

妈妈……妈妈……为什么妈妈?

奇怪的文字。我突然想起我从未见过小兰父母的样子，连照片都没有，她只是说他们"在国外工作"。我又回头看了看空旷的房间，这姐妹俩到底去哪儿了?

如果找不到小兰，先找到她妹妹也是好的，也许能得到些线索。她没和姐姐住一起，应该就在学校宿舍。我把钥匙揣到兜里，离开了小兰的家。

黑夜中的街道弥漫着越来越重的湿气，仿佛连空气阻力都变大了。我在黑暗中奔跑，胸前的手电照出的光晃来晃去，所有的物体都显得阴暗、诡异。仍然有怪物在街道上走来走去，只要不挡道，我也不去管它们。

在一间名叫IMANOK的音像店门口，我发现地上丢着一盘录像带。这很奇怪，现在已经没人再租录像带看了，也许是什么人丢下的?我蹲下身拿起它，上面写着"Lake View Hotel－J.S"字样，很模糊，似乎是很久以前的带子。翻过来我发现它表面已被砸破，里面的带子不知被什么人抽走了。

有什么东西从头顶飞过。

我猛地站起身来，握紧菜刀，四处环顾。手电光飞速扫过周围的黑暗，什么也没有。不远处传来一声鸣叫，片刻后又是一声，不过已经远去了。危险在我看不到的地方滋生。

我继续前进，不一会儿来到了她妹妹的学校。校门紧闭，旁边的小栅栏门半开着。我推开它。门发出的吱吱声，在静夜中显得尤为刺耳。

这所学校的校名刻在一块大石头上，周围环绕着草地和鲜花，一进校门就能看见。那些鲜艳的花朵如今都垂下了头，我摘下一朵，闻了闻——像家里的沙发味。当鲜花都散发出灰尘的味道，这个世界将会变成什么样?我用那些花朵擦了擦菜刀，希望能保持它的锋利;更希望那些怪物对学习没什么兴趣，让我少费点事。

没有路灯，什么灯都没有，手电光照向远方。主教学楼从黑暗中隐隐显露出来，高大、狰狞，在那里冷冷看着我，仿佛在说"来吧，小子!"

不过我没打算去那里，我要去女生宿舍。

学校不大，几分钟后我就来到女生楼下。我试着推了推楼门，门开了。里面的景像吓了我一跳。

昏暗的光线下，门厅中央摆着把椅子，一个中年女人冲着大门坐在上面。她的右臂伸进自己的嘴里，很深，直到肘部，左手做出OK的手势。她的眼睛反射出手电的光，像在看着我，问我……但我不知她想问什么。我浑身汗毛直竖，一动不敢动。我们互相凝视。半天，我才能移动身体，走上前。她的牙已深深嵌入自己的胳膊，像在和自己不听话的身体搏斗，阻止那东西进去。很明显，她失败了。我走到她身后，发现她的右手握拳，从后脑穿出，血已凝固。

我不能再看下去了，强迫自己转过身，向楼梯走去。墙皮剥落得很厉害，好像自从楼建成后就从未维护过一样。我的心还未完全平静下来，手抓牢楼梯扶手慢慢向上走。

上到2楼，拐角处有一大滩血。墙壁上写着血淋淋的一行大字：

The fear of blood tends to create fear for fresh

这是什么?是某个焦虑女生的英文习题吗?和楼下的死人有什么关系?我继续向3楼走。突然，楼上传来一声尖叫。声音拖得很长，开始还是惊慌，到最后的尾音已经是绝望了。我停住脚，握紧扶手，侧耳倾听，似乎有人在苦苦哀求，但声音很低，听不清。几秒钟后连哀求声都没有了。

楼梯扶手突然剧烈颤动起来。

谁?谁在晃动楼梯扶手?我把头伸到楼梯中央的缝隙处，往上看，只有很多扶手的影子在晃动。我又往下看，依然什么也没有。颤动停止了。我离开扶手，紧贴着墙慢慢向上走，不时回头看看身后的黑暗中有没有动静。

312室。我拧了拧门把手，没有拧动，门锁上了。我看看左右的楼道，还很平静，没有怪物。我想起兜里的钥匙，试试吧!

钥匙在锁里的感觉如快船破浪，门无声地开了。

这间宿舍是供6人住的，小兰的妹妹佳佳睡在左边靠窗的下铺。我先回身关上门，然后扫视了一下房间。

屋里收拾得很整洁，厚厚的窗帘遮掩得密不透风。其他床铺都是空的，只有佳佳睡在自己的铺位上。我走过去，俯下身来。她睡得很熟，毛巾被胡乱搅在身上，胳膊腿都露在外面。她睡得那么沉、那么香，仿佛这个世界从未改变过，还是那个充满阳光与繁星的世界。

她长得真像她姐姐。我能听到她轻微的呼吸声。我轻轻在床沿上坐下。她的鼻尖上有汗珠，前额的头发有点湿，贴在她额头上。我握住了她的一只手，看着她。我不知曾有多少次这样看着小兰入睡……

最后，我终于决定唤醒她。我轻轻喊着："佳佳!佳佳!"她迷糊地哼了一声。我拍拍她的脸蛋，接着唤她。她摇了摇头，慢慢睁开双眼。"胡图?"她轻轻地说。

我感到她的手先紧了一下，然后放松了。"你还好吗?"我问。

"嗯"，她还没有完全清醒过来，只是把目光盯在我脸上。"你……你怎么到这儿来了?"

"我去你姐姐那里，你们都不在，我就找到这儿来了。"

"哦，我和姐姐吵架了。"她想坐起来，这时才发现一只手还被我抓着。她看着我。我猛然放开她的手，站了起来。

她用毛巾被盖住腿，坐起来看着我，"你想和我姐姐和好?"她已经完全清醒了，脸上又浮现出我熟悉的调皮神情。我在她对面的床沿上坐下，"我不知道。"我看看她的表情，有点犹豫该不该把所有的事都告诉她，"我找不到她，你应该知道怎么找她。"

她揉了揉眼，没理我，从枕头边拿起根皮筋把头发扎了起来，瞪了我一眼，下床穿上裙子和鞋。"你知道我姐讨厌你哪点么?"她漫不经心地问，背对我弯腰在床上翻找着什么。

"不知道。她从未对我说过，她只是提出分手而已。"我懊丧地答道。

她没说话，拎起挎包背在肩上，走到门口，回头道："走吧!"

我冲过去按住门，"佳佳，在你出去之前我要告诉你，外面的世界变了!"

她冲我吐了个泡泡，我都不知道她什么时候把糖塞进嘴里的。"每个失恋的男生都喜欢这么说。"她亮晶晶的眼睛直视我，"可你已经工作好几年了，这位哥哥!"

"真的!外面到处都是怪物，它们可是要吃人的!"我都觉得自己的话太假。

她笑了，"无论外面发生了什么事，我都会和你一起找到我姐。她不仅是你的女朋友……哦，曾经是你的女朋友，也是我姐姐啊!所以……"她又吐了个泡泡，"你觉得我会因为什么丢下她不管吗?"她拉掉我的手，打开房门。

有个东西从门外一闪而过。

（未完待续）

大海战II

大型立体视角完全拟真海战网络游戏



大海战II——火与钢的海洋之最强CA德意志

论坛里对德国路线的抱怨非常多，在全面评论一个国家之前，需要对几个关键的因素加以说明：

1.联合国到底好不好?

这个问题很早就在困惑大家，到今天经过无数人的经验体会基本得出结论，即对于CL以上的船最好配本国炮手，效果差别非常大。同样一对德国极品炮手，放在内华达BB上炮弹散布超过2条CA的长度，放在德意志上可以集中在半个CA船身内，同时开炮的速度要快一倍。但有时区别也不是很明显，我估计跟舰长的潜能有关，即舰长的潜能会加到本国炮手的命中和装填里，比如炮手的命装都是1000，舰长潜能800，则使用本国船加本国炮时，炮手的命装会增加到1800。不过要注意的是这里所讲的值都是实际值，也就是数据条里纯白的部分。依此类推，舰长的潜能也会加到其他本国水兵的相应数值里，比如侦察机飞行员就加侦察能力，鱼雷手就加鱼雷能力。这就是所谓最好使用本国水兵的秘密。

所以奉劝还在使用联合国的玩家，尽早把炮手换回来，后期同国籍的命装会让你吃惊。247以来对炮位空间的改动使得每一级船最适合的武器只能是N型的本国炮，如果用L型弹药量会少得可怜。这也是对游戏平衡的一个重大改动。

2.水兵能力主要看什么?

很多人津津乐道于挑选极品水手，但却对如何使用极品水手存在极大的误区，下面一一道来。

误区一：极品高级白兵

可以算一笔帐，两个1级水兵潜能初始值一样，一个命装双11，一个双9。用不同的方式来带双12的一直不转职带到40级，总值是12×40=480。双9的够级就转（以日本炮手为例），总值是9×11+16×12+20×16=611。由此可见，级别越高差距越明显。这里计算出的数值，实际是水兵能力的上限，也就是无论你有多少技术兵，你最多只能达到这个数值，除非再次升级使这个上限提高。高级白兵最多用来做舰长，当炮手确实是很垃圾的。

误区二：水兵不满影响不大

这应该是nf2外测开始以来荼毒最深的误区了，大家现在知道水兵实际能力是看纯白色部分的长短。实际上一个新兵的能力值是0，熟练兵是10，而技术兵是25，20个技术兵的能力值相当于50个熟练兵，因此只要技术兵转职保持40%的成功率就能保证不亏损实际能力，并非某些人所传熟练兵无用，新兵虽然没有能力值，但水兵满员后可以大大加快熟练兵产生的速度。我看到有些40多级的水手，水兵不到50人，熟练兵也只有可怜的10来个，技术兵为0，这样的水兵实际能力是很差的。保证水兵全满的情况下，1000场次战斗可以产生约800个熟练兵，即使只有10%的成功率也能产生80个技术兵，而80个技术兵再加上一些熟练兵基本可以达到1000的能力上限，你的炮手就相当强了。还有要注意的一点是即使有不少技术兵了，也要将新兵加满，区别嘛，自己比较一下就看出来了。关于如何转技术兵我也没有什么好办法，一般我会在上一局胜利，或水兵刚好升级的情况下转一次（无论成败都只转一次，类似一种赌博心理，即使输也才减少10个熟练兵，呵呵），如果你是打了1000场练上来的炮手，应该有足够的熟练兵供你转职。

3.除了转职所需的能力，其它数值有用吗?

应该说是有用的，我认为实际上水兵的各项能力都是有用的，比如炮手的维修能力也会对船的修复产生一定影响，只是因为炮手维修能力一般比较低才看不出来。但当你级别高了，水兵实际能力也比较强时就可以比较出来，方法是看一看水兵上船前后舰体防御力是否有变化，如果有就说明这个水兵的能力值产生明显作用了。

4.几项不太明显的水兵能力详解（原作者是Realweg，这里借用一下，略有改动）

潜在：体现在船长上面，能力越高，搜索范围和炮线长度越远，并且能增加落弹点密度（即增加了炮手的命装）。

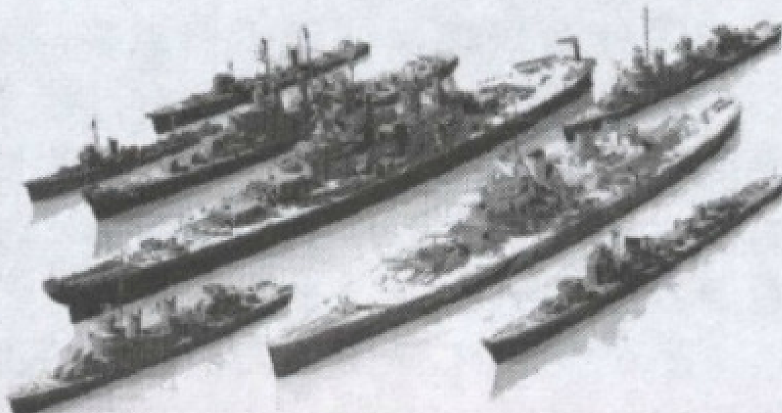
维修：对应的是维修兵，能力越高，修船越快。

恢复：虽然对应的是恢复兵，但所有船上的水兵的恢复能力都有用（参考以上第3点），实际上改名为防御兵比较好，他主要作用就是增加舰船的防御力。

机械：对应的是轮机兵，能力越高，可持续加速的时间越长。

大家也许要说，怎么只说这四项能力呢？我告诉你：这四项能力就是大船和小船的区别点！现实中，小船的炮弹对大船根本没威胁，可是在海战中，小船一样能打沉大船，这是为什么呢？大船的防御哪儿去了呢？这就是大家忽略的一项能力：恢复（防御力）只要是在船上的水兵，他对应的恢复能力都会加到船上去，你可以看到屏幕左上角的船体防御力是nnn/mmm，这个mmm就是水兵能力加上去的防御，最高能到900。到了900意味着什么呢？11英寸炮打你只有200+的伤害！6英寸炮和8英寸炮只有几点，几十点，但是这个时候大家要注意了！别人的炮打中你时，你的DP上面应该有3个箭头，最右边是上限，中间是可恢复到的上限，最左边是当前的实际DP。

可恢复到的上限＝实际DP+防御所减少的伤害。只要实际DP不小于0，船就不会沉，并能边战斗边修理到可恢复的上限。有的人一局打完后，自身受到的伤害可能超过自己船的总DP，多出来的DP就是修理出来的。大家可以在战斗结束后注意一下，如果你的船被打沉，你受到的伤害大多数情况下并不刚



未完.下转109页



戴尔Dimension8250让“贫民”享受顶级配置

电脑就像当年的“三大件”一样，逐渐成为老百姓家里的座上客。鉴于笔记本价格居高不下，用户在选择电脑的时候一般还是更青睐于价廉物美的台式机。用户之所以选择台式机，就是希望能在合理价位下，获得更高性能的机器，享受随之而来的使用体验。

戴尔公司的Dimension 8250台式机专为家庭及中小企业用户设计。机箱颜色为戴尔惯用的灰黑色，虽不时尚但却给人稳定可靠的感受，配合台式机的身份显得极为合衬。机箱内部采用当前流行的小型塔式结构但极具可扩展性，最多可支持两个3.5英寸外置驱动器、两个5.25英寸外置光驱及两个内置硬盘驱动器。此款机箱采用“无工具拆卸”设计，十分便于系统扩展与维护。Dimension 8250总共带有多达8个USB 2.0端口，用于连接闪盘、MP3播放器以及数码相机等，就算有再多的外围设备也不愁没插口，替用户省掉将设备拔来插去的麻烦。

由于RDRAM内存价格高居不下，与之相配的Intel 850E芯片组虽使用Pentium 4处理器，却始终无法得到品牌机厂商的青睐，导致无法普及。而戴尔公司却反其道而行，为追求高性能用户提供最理想的解决方案，Dimension 8250采用了Intel 850E芯片组，不仅支持PC800 RDRAM同时支持PC1066 RDRAM内存，从而带来更高的内存带宽。一上市便成为游戏发烧友的“专宠”。除此之外，戴尔公司还为Dimension 8250选装了NVIDIA&reg、GeForce&Ocirc、4 Ti4600图形卡，在高分辨率下能够带来清晰逼真的图形效果。这样的配置以前对于普通消费者来说都不敢想，只作为玩家的奢侈之用，而Dimension 8250却以合理价格让所有用户有机会享受一度为游戏发烧友专属的高端配置。

目前，用户购买台式机更多的是要把其变成数字生活中心，通过台式机来存储和管理数字音乐或图片库，并创作数码视频或运行最新3D游戏。戴尔公司瞄准市场商机，推出了有Dimension 8250配置的机器。该机型一经推出广受市场好评，并获得PC Magazine Labs《个人电脑》实验室选出的2002年年度最佳产品。



上接108页

好是你的总DP，而是会多一点点，原因就在这里。这点在CL以上的船上更加明显。

轮机兵的能力是机械：轮机兵的级别和能力应该和船的级别成正比，越高级的船，需要的轮机兵级越高。修理兵也一样，船级别越高，要的修理兵级也越高。一艘大船上面一定要有4个兵：一等甲板、一等轮机、一等修理、一等恢复。

如果可能，还可以多带两个恢复兵，放在T位一样能起作用，这样的大船才叫大船，小船根本不具有威胁。

言归正传，下面说说德国船。

Z1是极品DD是大家公认的，在早期用Z1有比较大的优势。但早期的CL都比较郁闷，炮位不多而且威力射程都一般，但到了45级走德意志路线的朋友，会发现这个船跟现实中一样，是当之无愧的CL杀手。分析一下：

威力：两座三连11英寸主炮，用HE弹的威力高达1000+，AP弹只适合对付BB，可以达到1800+，我一般装3箱HE，1箱AP。

射程：11英寸三连普通型就超过所有国家的8英寸炮（虽然只是超过一点点），跟英国18单的N型一样远，但由于德国炮弹密集，威力相当惊人。

装填：数据上是11秒，实际由于舰长能力加权，我只需要5秒多就能完成装填，而装备18单的美国船就一定要10秒以上。

火控：一定要用精确型，命中+70，可以有效帮助你把弹着点控制得很小，最大距离需要自己估算落点，熟练了也无所谓。

射角：很大，由于只有两门炮，德国人在建造时就考虑到射角问题，回旋角度很大，打起来很舒服。

副炮：历史上的标准配置是5.9单8门，对付DD很厉害了（不过由于本国船的高速装填，基本上用主炮就能秒掉DD），建议安装德国防空炮，1秒1次跟下雨一样。

速度：安装轻型发动机，排水量不超过12 000吨时可以达到25～26节，如果有好的机械兵还可以增加。

飞机：100的空间，刚好装2架日本彩云，稍微嫌少了一点，早期CA的通病，PK时得省着点用。

带兵：CA的辅助位有4个，练兵很合适，BB的话就有很多房间不让进了。

发展：德意志路线在53级可以用P计划，好处在于可以改用射程更远的L型，同时主机空间增大使速度可以提高到30节以上，解决了德意志的一个大毛病，不过船体变大也不是什么好事。59级的P2是好船，R位增加到4个，可以多安装1门11英寸单炮，使得火力增加到8门11英寸，这个船已经属于BC的范畴了。68级出O计划，威力超过沙恩。



狙击手游戏专用套装使用手记

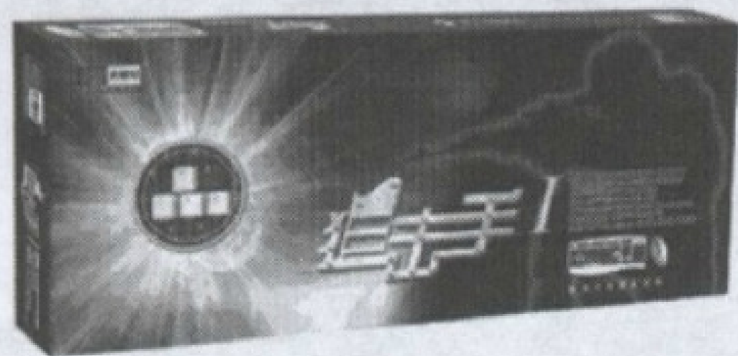
制造公司：	太阳花科技
产品类型：	鼠标、键盘
上市日期：	2003年5月
参考价格：	168元
服务热线：	800-830-1291
网址：	www.taiyanfa.com

我使用电脑已经有6年之久了，平时最爱玩游戏，特别是CS、FIFA是我玩得最多的。但用了电脑这么长时间最让人头疼的是鼠标及键盘更换的频率太高，有时候一年之内就得换两次。经常玩游戏的朋友可能知道，很多游戏在操作游戏角色时经常要用到一些键盘的常用键，鼠标也需要持续点击和按压，所以这几个部分损坏的几率也特别大。综合我这么多年来键盘损坏的几率来看，W、A、S、D、B、空格及ENTER键是最易损坏的，特别是W、A、S、D这几个键，玩CS、FIFA时几乎是键不离手的，所以有时候其它键还宛若新的，但这几个键已经严重瘫痪甚至键冒爆裂脱落了。最近在网站看到消息，太阳花推出了两套拥有专利权的游戏专用键鼠套装，这套产品恰好在这方面作了非常大的改进，好奇心驱使笔者立马去电脑市场购得一套。试用了几天后，感觉惊喜不断，因为这套游戏专用套装其优点不仅仅表现在耐用性方面，鼠标和键盘的几个游戏常用键在按键的力回馈感方面处理得非常好，下面笔者将这几天试用的感受同大家一起分享。

太阳花此次推出的游戏专用键鼠套装共有两套：狙击手Ⅰ和狙击手Ⅱ。据商家介绍，这两套游戏套装在根本上还是差不多的，只是二者所针对的是不同身高的人群，因为从人体工程学方面考虑不同身高的人群对产品大小有着不同的适应性。狙击手Ⅰ是针对173cm以上的亚洲人设计的，而狙击手Ⅱ则是针对身高在160～173cm的亚洲人设计。目前市场上已经有销售的是狙击手Ⅰ，狙击手Ⅱ据说下周才能正式在市场上销售。还好，本人身高在173cm之上，否则按他们这种区分方式我还得等上一周。不过这种按不同身高推出大小不同的产品，这在业界也可以说是第一家，由此也可以看出太阳花在这方面的专业程度。

因为是游戏专用套装，所以在这款产品的外包装上我们就能感觉到强烈的游戏气息，在外包装的正面，一位全副武装的“狙击手”在黑暗中端枪瞄准目标，在他的前方出现了一团开枪后爆炸的耀眼光团。此情此景，让人一下子会联想到让众多游戏玩家废寝忘食的CS大战。在包装的正面，还豁然印着“专利产品，仿冒必究”几个大字，由此可以看出这套产品应该有着相当的技术含量，同时也反映出厂商一开始便有着强烈的防假意识，对产品品质也应该有着严格的把关。

外包装盒



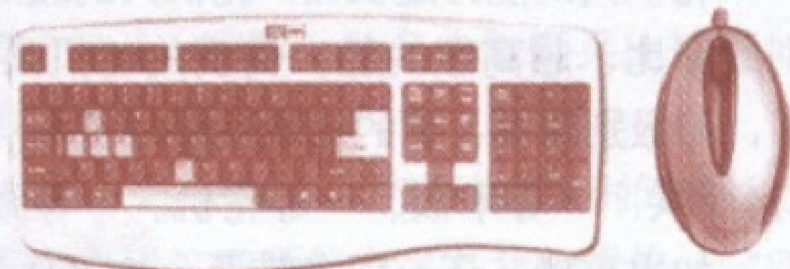
打开外包装，我们可以看到这款套装所配备的附件非常齐全，有鼠标、键盘单独的说明书，鼠标安装光盘，同时还附送一个U/P的转接头，这样一来即使你使用的机器因为USB接口不够，同样可以正常使用这款鼠标。

包装内容物



从外观看这套产品，键盘鼠标都采用超酷银、黑搭配。用银色配黑色，既时尚又酷，在外形方面键盘鼠标都采用流线造型，完全体现了绝大多数游戏玩家的自我个性。再单独看这套产品中的键盘，因为是为游戏玩家专门量身定做的，所以从外观我们就能看出这款键盘与普通键盘有着明显的不同。从下面的图形中我们可以看到，这款游戏专用键盘的A、W、S、D、B、空格、ENTER键的按键采用了深灰色的颜色，而其它的普通按键采用的是黑色按键。因为以上几个键冒是游戏中最常用到的几个按键，如在玩CS、FIFA等游戏时几乎是不离手的，这种颜色区分方法很容易让人瞬间就能找到游戏所用键，特别是对那些游戏初学者来说这种区分方式非常管用。

狙击手Ⅰ套装



这款键盘最大的特点不在普通按键方面，而是在几个游戏常用键A、W、S、D、B、空格、ENTER键的处理上，因为这几个按键不仅在外观颜色上面作过处理，据称在材质方面也作了很多技术方面的优化，这些技术的优化也是这款键盘专利技术的核心所在。在按压这几个按键时，确实跟其它按键有着明显的不同，特别是在力回馈感方面，这几个特殊键可以说做到了出神入化的程度，它的按键行程基本上可以凭意识控制，几乎不会出现误操作，哪怕你在按键行程过程中，突然改变主意不想按了，只要将手指力撤回，按键也会自动回撤而不形成操作。如果不撤回力，也不继续下按，按键还能停留在行程中。这种随手指的按压能收发自如的感觉在使用键盘的经历中我还是第一回碰到，由此可以看出它在力回馈感方面已经做到了极致。除了游戏常用键外，这款键盘的普通按键也非常有质感，所有普通按键全部采用了笔记本电脑按键的处理模式，按键的静音设计非常到位，摸起来手感奇好，同时力回馈感也不错。尤其突出的是所有的普通键冒也都采用了“防预压”段落感的设计，手指轻放在按键上面基本上不会出现误操作。所以这款游戏专用键盘其实不只局限于游戏时使用，同时还能轻松应付玩家们在游戏之余办公使用。

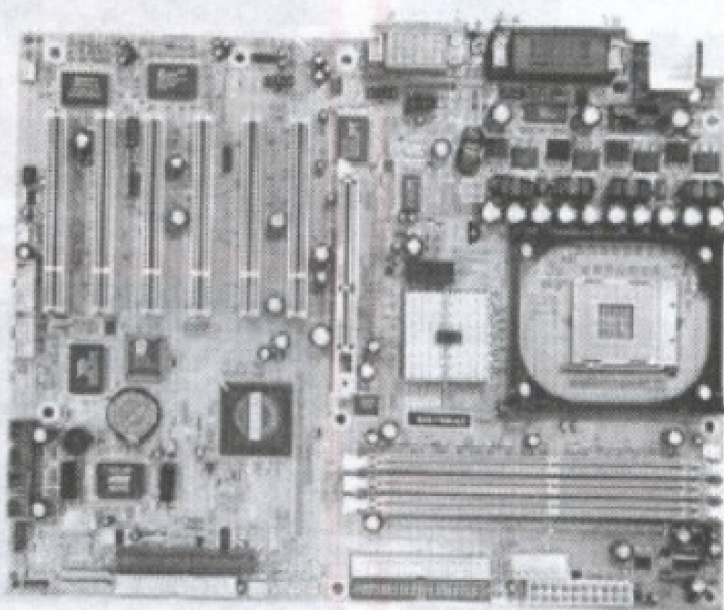
捷波MAX系列数码主板

——帮你建造自己的数码家园

制造公司：台湾捷波
产品类型：主板
服务热线：800-810-0195
网址：www.jetway.com.cn

1月28日，微软老板比尔·盖茨在拉斯维加斯揭开了2003年消费电子产品展的序幕，如你亲临现场，定会被他那《数码时代的智能生活》的致辞所打动。数码时代的来临，是P4时代的延续，更多的电脑应用随着PC的进步而延伸开来……

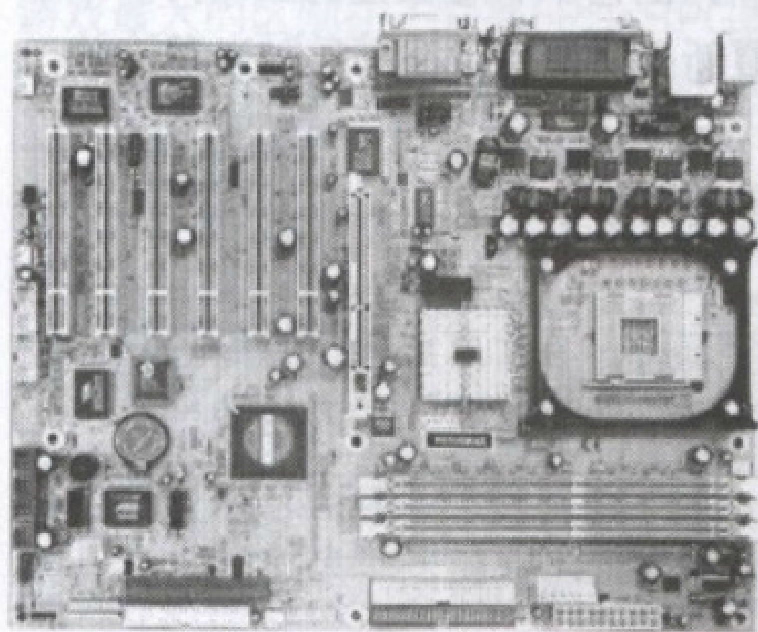
现在大家可能拥有很多不同的数码设备，数码照相机、数码摄像机、MP3，甚至各种U盘等，而各种数码设备又都和你的电脑发生着千丝万缕的联系，使你的电脑应用因而变得丰富多彩。我们从P4发布的第一天起，一直谈论个人电脑尤其是家用电脑应用方式的改变，而随着Windows XP得到深入和广泛的使用以及微软Windows XP Media Center版本的发布，我们更清楚地看到了电脑与我们未来家庭生活广泛结合的诱人前景。



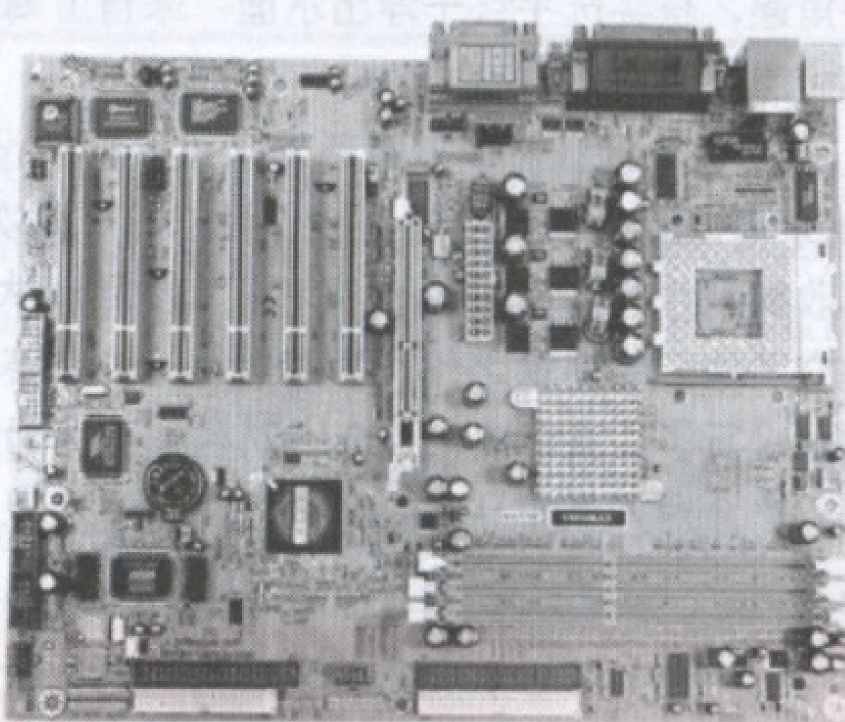
做为业界的一员，捷波一直在所从事的PC核心部件——主板生产中，秉持着人性化的理念默默耕耘。为贯彻自身“将数码武装到底”的主张，捷波一直在为借助个人电脑玩转DV、MP3、DC、MD、DVD等数码设备的家庭应用而努力，并最终推出了一系列的数码主板——数码传奇PE（J-845PE MAX）、数码传奇GE（J-845GE MAX）、数码屠龙400（J-V400 MAX）。

作为连接数码设备的专业应用平台，捷波数码主板应用创新设计，板载Serial ATA控制芯片，不仅支持ATA133规范，更可支持未来主流的S-ATA串口硬盘，轻松连接各种最新的数码设备，让你尽情享受DIY的乐趣，在高速传输中演绎激情，也使酷爱游戏的你，在游戏中顺畅无间地体验极速感受。板载CMI8738声卡芯片，提供多达6声道音频输出，令你随时可以享受到美妙的音乐世界。

数码相机（DC）让原本平淡的影像变得栩栩如生，但数码相片的存储、归档却不是那么简单，现在只需将数码相机连接到捷波数码主板的USB 2.0接口，即可将图片轻松导出。在你的电脑上编辑自己的电子相簿变得如此轻松，如此惬意。



数码摄像机（DV）让你成为荧屏上的主角，但视频文件的传输是如此的艰巨和漫长。现在只需将数码摄像机接上捷波数码主板的IEEE 1394“火线”接口，即可传送完美的数码影片。原先的漫长等待，不复存在。自己做制片人竟是如此简单，如此随意，让你享受数码，享受生活！



同时捷波主板上所附加的独有技术——“精灵一族”，包括冰芯精灵（智能降温技术）、超频精灵（PCI分频技术）、分身精灵（多硬盘易用平台）以及“电源净化器”、“多重电控”、“BIOS双重病毒防护”技术更是深入人心，口碑相传，是你不可忽视的超值选择！

新技术的价值，捷波用快乐来体现！如果你想了解更多的情况，可以登录捷波主板中国总代理——捷锐资讯的中文网站：www.jetway.com.cn，或者拨打免费咨询热线：800-810-0195。

“机”情狂想 创意无限

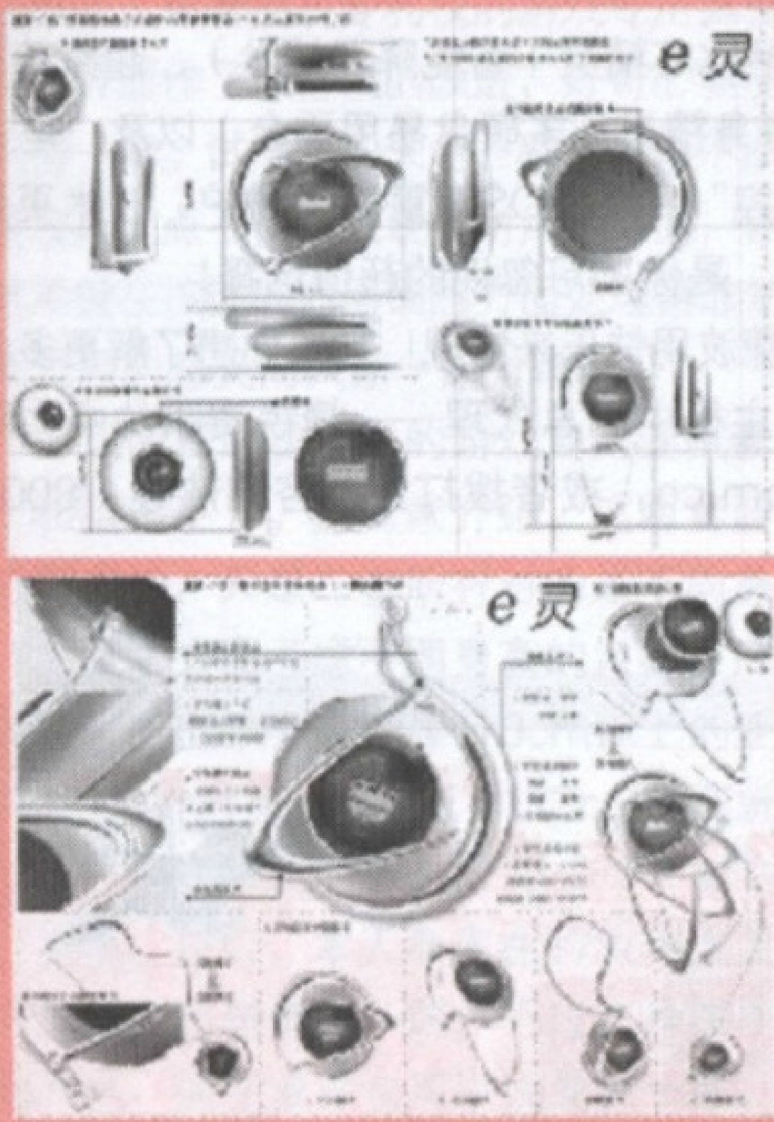
——厦新未来手机创意设计大赛结果揭晓

2003年3月25日厦门讯——由厦新电子股份有限公司举办的“机情狂想——厦新未来手机创意设计大赛”经过4个月的激烈角逐，获奖选手终于浮出水面：来自上海的罗鞍获得专业组（外形设计）作品一等奖，全场机情狂想大奖桂冠由北京的高鹏摘走。

“机”情狂想——厦新未来手机创意设计大赛于去年11月15日拉开帷幕。这次大赛历时3个月，引起了许多手机爱好者的强烈兴趣和积极参与。截止2月15日，此次大赛的官方SOHU网站大赛信息访问量已达到45万人次，注册用户达到3551人，共收集到作品2957份。参赛者（专业组）大多为全国高等院校设计类专业的学生，同时许多专业设计人士也积极参与其中，提交了他们的得意之作。为尊重每一位参赛者的智慧结晶，保证评选过程公正公平，厦新公司特邀请设计界知名人士对每件作品进行了认真审核，挑选出71件作品分为传统外观设计、功能拓展、特色造型、表形概念4大类送权威专家评审。经专家组的评委会对入围作品的创意构思、作品表现、可实现性3个方面进行了认真评选，得出最终评审结果，并公布在大赛的官方网站上。

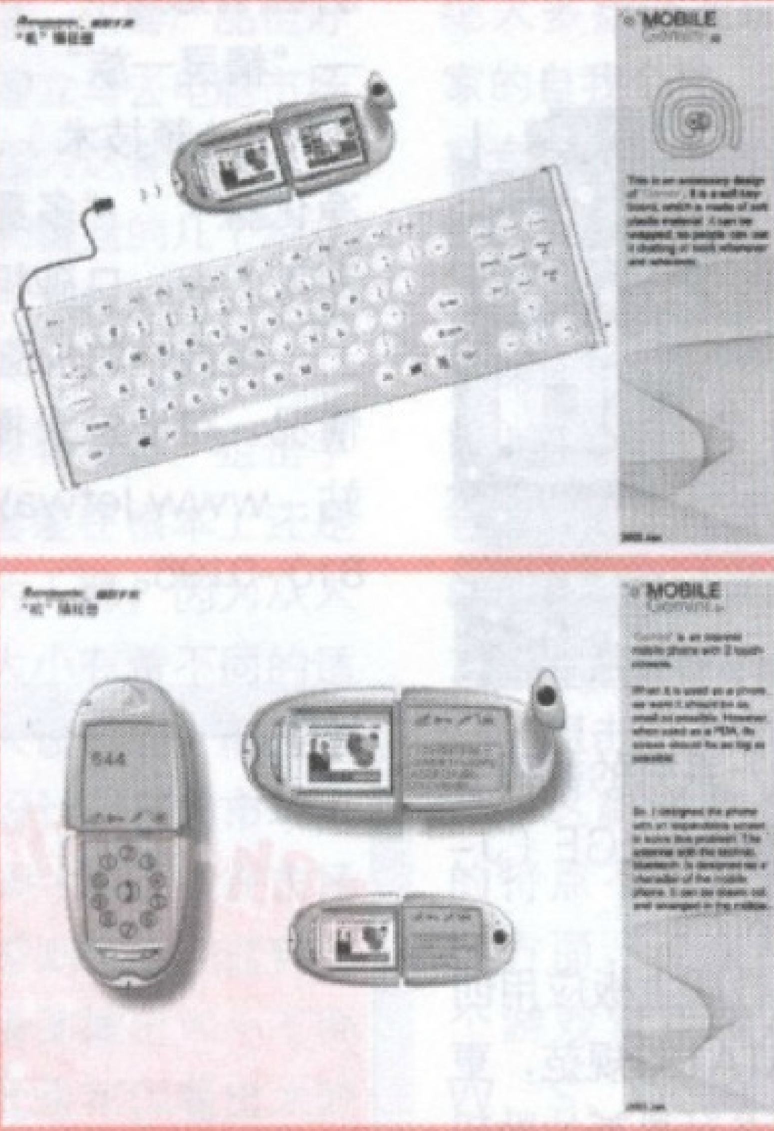
“机”情狂想大奖

作品名称：e灵　作者：高鹏

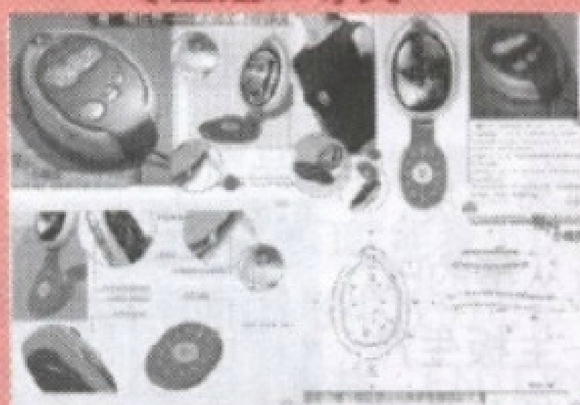


专业组一等奖

作品名称：“e”手机 双子作者：罗鞍



专业组二等奖



作品名称：魔力小精灵 作者：王易凡



作品名称：创意手机 作者：林文廷



作品名称：厦新未来手机设计 作者：陈文

专业组三等奖



作品名称：概念手机 作者：万方



作品名称：激情与梦想 作者：陈骏 宋武



作品名称：DIY手机 作者：陈建锋 陈州东



作品名称：厦新手机 作者：马涛



作品名称：银灰战机 作者：孙博

厦新移动通讯股份有限公司总经理林德华签署获奖名单时说：“概念设计作为一门新兴的艺术有着极强的生命力。未来手机设计则更是外观设计、功能创新、概念制造、潮流预测等多方面结合的智慧体现。厦新手机一直走在精致时尚潮流前，从智能报失手机，到会跳舞的A8系列，到现在9系列手机，厦新移动通讯公司在手机外观设计和功能创新等方面均持续投入了许多资金与精力，我们希望回馈给用户最佳的手机产品。通过这次设计大赛，即可发掘具有创新的理念，又能发现研发设计潜在人才，进行技术储备。”

担任此次大赛的评委包括清华大学美术学院工业设计系主任严扬教授、著名造型师李东田、原北京奥美广告创意总监张文主、上海电通广告创意总监彭国峰、《通信技术》主编孟翼等。严扬认为：“一般认为国外品牌产品比国内品牌产品在外观设计上要漂亮精致，其实国内也有很好的工业设计人才，他们需要与国内企业通过互动，有个平台来展示自己设计的作品。这次厦新公司的手机设计大赛就开了个好头，让爱好设计的人士都参与产品设计中来。我们希望企业能多举办这种大赛，与院校共同培养专业设计人才。”



发行/代理：东方资通
产品类型：FPS+MMORPG
上市日期：2003年5月公开测试
服务热线：021-62473360
网址：www.heatgame.com.cn

我快速奔跑，顺着脸颊不断流下的已分不清是血还是汗水。"他妈的"，我在心里骂着，这些花了我大把银子买来的防弹衣头盔什么的其实并不能让我远离死亡，就像这些日子让人闻风丧胆的非典型性肺炎与板蓝根和口罩，其实不过是起个心理安慰作用罢了，关键时刻没准还是你的累赘。



我气喘吁吁地在一堆破箱子后面隐蔽起来，外面此起彼伏的枪声和刺眼的火光烟幕让我分不清敌友，我屏住呼吸开始打量着可以让我暂时栖身的窄小空间，一股强烈的思念涌上心头，这该死的CINOR，如果不是他们挑起这场战争，此刻的我应该是在温暖的家乡——美丽的KRONOCC和我的她过着幸福的日子，可是这可恶的战争害得我们亲离子散，流离失所，她现在怎么样了呢？她还活着吗？我胡思乱想着，伤口开始麻木，天渐渐亮起来，刚才还激烈交火的枪声不知何时已经停息下来了，我的弟兄们大多已经挂了吧？他们会不会发现我呢？一阵急促脚步声由远及近，在这寂静的时刻听清楚是敌？是友？我下意识地握紧了手中的M-249……

不要疑惑哦，这绝对不是在CS的战场上，刚刚发生的那段令人熟悉不已的小剧情就发生在今天我要介绍给大家的让想跟昔日老友重逢却又厌极网游RPG的你期待已久的集FPS与RPG的网游大作《火线任务》中！虽说如今FPS游戏早已不是CS一手遮天的时代了，《反恐特警》、UT2003等大牌的蜂拥而至，让国内良莠不齐的FPS游戏市场硝烟纷起，虽说不少玩家心头都还残留着被对手"爆头"的遗恨，但没有了昔日"狐"友的相伴，心底多出的那抹失落总是让人提不起精神。而《火线任务》的隆重登场无疑为喜欢FPS的玩家注入了一针强心剂！

《火线任务》（Heat Project）与传统的网络游戏或单机游戏最大的区别在于它是FPS+RPG类型。这也是世界游戏史上第一次实现了FPS+RPG的完美结合。它内部的引擎非常强大，图形处理技术使用了Direct 3D，而非现行公用的GS。使其在NVIDIA图形处理芯片上更拟真地展示了惟妙惟肖的3D特效，使玩家犹如身临其境地体验了游戏的震撼与刺激。

玩家在游戏中无需再漫无目的地杀敌，每个场景都有其对应的艰巨任务需要勇敢的智者来完成，而那些可恶的家伙们会从中作梗，不停地干扰你。你所做的只是尽快地用你的武器解决他们，而你将得到更多的经验值。通过经验值的累积，你将获得更高级的军衔以及装备更强大的武器以带领你的军队冲锋陷阵。自由贸易更是无数玩家的期待。通过《火线任务》完善的社区（Community）经济系统，你将通过玩家间的交易获得更好的武器、装备和道具，甚至从那些神龙见首不见尾的非法商贩中购得终极装备，以给你的劲敌致命一击。

身临其境的音效使整个游戏场景显得格外逼真。在《火线任务》(Heat Project)中，可通过清晰的枪弹声辨别对手的准确位置和战斗地区的方位，甚至你的敌人痛苦的尖叫声、同伴的急呼声、神秘者的脚步声、子弹的爆破声均可一目了然。



只要玩家的电脑具备5.1通道（Channel）的杜比（DOLBY）环绕（Surround）音响，就可感受神乎其神的3D拟真效果。

我的地盘 听我的

中国移动通信

我的动感之旅



"你动感了吗？"最近几个朋友总问我相同的问题，同时脸上还露出喜悦的表情。"什么动感？"我还是一脸茫然呢。"你不知道中国移动新推出的'动感地带（M-ZONE)'客户品牌吗？"什么？有这么好的东东我怎么不知道！偶每个月要发200多条短信呢，有时候还有发400多的呢！这短信套餐还真是蛮有诱惑力的哦！

先来搞清楚啥是"动感地带（M-ZONE）"，原来这是中国移动通信针对年轻人推出的全新移动通信品牌。短信包月，让你花更少的钱发更多的短信！天哪，就这一条已经让俺心动了。春节的时候，一晚上咱就发了将近100条，谁让咱的手机有群发功能呢，新朋老友就这么一起问候了，要是早加入"动感地带（M-ZONE）"可是省了不少银子呀！



这不，前几天我的几个朋友就在我面前炫耀他入了"动感地带（M-ZONE)"。仔细一问才知道，原来在圣诞的时候，北京移动在首都部分高校开展了"动感地带（M-ZONE)"的试商用推广活动，北京大学、北京邮电大学、中央音乐学院、北京工业大学等高校的学生们已经提前尝鲜了，我那几个朋友恰好在这几个地方读书，难怪他们都升级了呢。时尚好玩的数据服务和经济实惠的资费让人情不自禁就要加入。这是"我的地盘"，在"动感地带（M-ZONE)"里一切听我的。和其他移动通信服务类别相比，"动感地带（M-ZONE)"显然更加经济，服务也更强大，难怪学子们趋之若鹜。据说在西直门营业厅，排队的人群从三楼都排到一楼了呢！真是盛况空前啊！2003年3月，中国移动在全国各地全面开通了"动感地带（M-ZONE）"业务，真羡慕死我了。而且中国移动聘请周杰伦做"动感地带(M-ZONE)"的品牌代言人，很多人都喜欢他，并且各种好玩的东东应有尽有！





不过让我颇感得意的是，朋友们只知道短信包月业务和话费两个优点，殊不知，这服务方面还大有文章呢！大容量手机卡可以容纳很多娱乐服务，图片铃声下载排行，星座运势，互动游戏等等，都是俺非常感兴趣的。还有一个更让我垂涎的功能是移动QQ，以前离开电脑就没法Q了，感觉很不爽，现在通过手机卡就可以"QQ随时在线"，谁也别想从俺的视线里跑掉。位置信息服务简直让人感觉3G已经实现了，无论你想搜索周围的什么地方，只要输入名称，手机反馈回来的信息就会告诉你它的详细地址和距离，此外还能提供最佳乘车或驾车路线，就算去个陌生的地方也不会迷路了。

这么好的东东咱得赶快办一个试试呀。拿着咱的有效身份证件到移动营业厅，一会儿就成为"动感地带（M-ZONE)"的人了，走起路来都觉得特别轻快。服务人员告诉我，"动感地带（M-ZONE)"的用户不能使用全球通的话费套餐，反正咱的通话也不多，何况还省了月租费，这倒无妨。用"动感地带（M-ZONE)"还可以上GPRS，这下咱短信和上网可就都包月了，呵呵呵。



如果你现在想加入"动感地带（M-ZONE）"请赶快咨询中国移动当地的1860或者到当地营业厅办理业务。听我的几个朋友说当初他们办理的时候可都是排着长队的。看来想进入"我的地盘"可要抓紧了，呵呵。

详情请登陆网站www.m-zone.com.cn



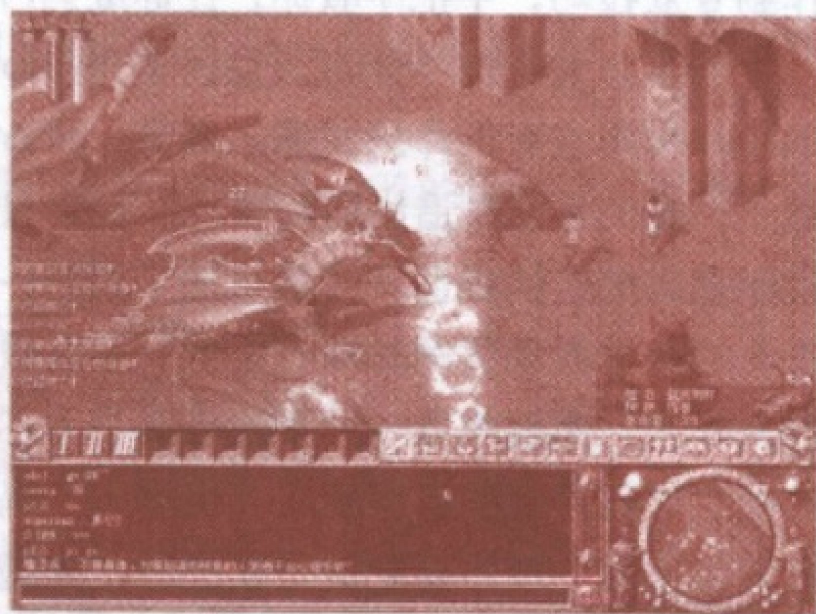
制作公司：Cyonex
发行/代理：安捷数码
上市日期：已上市
服务热线：021-58782495
网址：www.arcane.com.cn

法师练级心得

《英雄世纪·Arcane》是一款以中世纪魔幻文化为背景的网络RPG游戏，由迈克尔·杰克逊投资200万美金（相当于24亿韩元）请到好莱坞制作其游戏背景音乐及特别音效，虽然英雄世纪是一款魔幻类主题的游戏，但它更趋向于以人类为中心的虚幻世界，在这里，人类的种族被分成了7个部落，拥有着自己部落独特的知识、见解、文化和风俗习惯等。连年的战斗和纷争，每个部落都有其均等的经济立足点。通过充分了解英雄世纪的7个部落，每个玩家将尝试很多在当前角色扮演的网络游戏当中没有过的、尚未被揭开的惊喜。

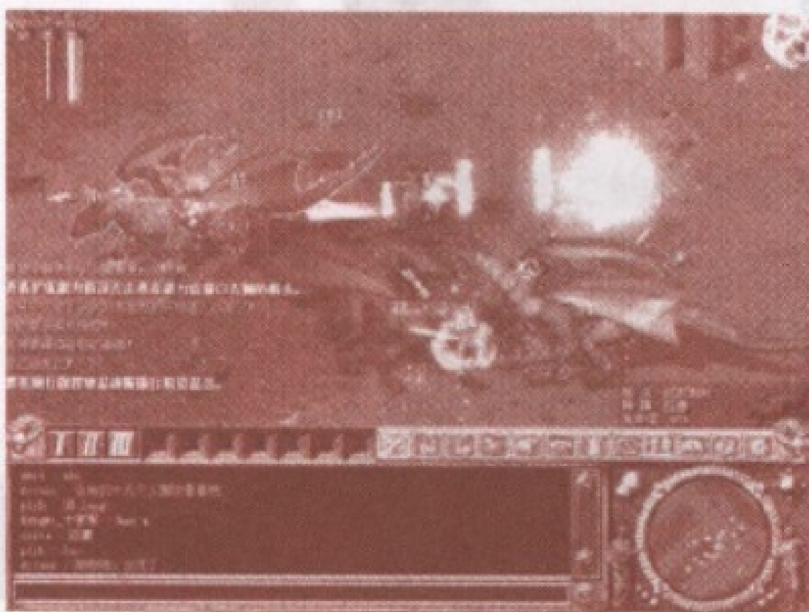
法师练级心得：

10～20级，个人认为还是杀猫比较合算，因为升级也很快，而且三项主技能都会升，有的玩家选择去修练场，我觉得不好，因为杀猫不断有经验点，而且杀猫所得猫尾巴可以去谢里安的复活点去卖，15元1个，是初期主要的经济来源。把杀猫所得的空瓶，加上杀蝙蝠所得的草药，组合成低级的药剂，补血的和补魔法的可以自己用，解毒的药剂也可以卖，而且价钱也不错哦。这样初期的经济来源也搞定了，这些钱到了中级还可以买一套不错的盔甲。



20～30级，这时还是以杀猫为主，还可以去修练场练其它技能，主要包括有钝器、斧头、剑和弓箭，拳头如果没到10级也可以去练，而且不用管，自己会挂级的，各项技能10级以后可以去杀猫，都练到20级吧，时间也不会花多久，主要是把四围提高，同时HP也会涨，这里强调一下，不妨把弓术练得高一点，因为初期打怪魔法师的HP实在是太少了，很容易挂的，弓可以远距离攻击，保命应该容易些。这时挂级也要开始了，主要挂亚特修魔法和医术到31出治疗疾病，超越知识可以挂到21出冥思。

30～40级，组队出发吧，可以跟级别较高的玩家一起组队去龙洞吧，会升得很快，注意多买些补血的药剂，科路达到了36级就会出爆炸，爆炸一直要用到56出火场为止这时装备可以是一把精弩，亚特休31出爆炸，会一直用，亚特休装备蛇杖，可以将魔攻加到最高，盔甲如果力量可以的话就穿天平盔甲，最好有一副冥想手镯，恢复魔法的，会省不少钱的。



40～50级，这是科族最困难的时候，升得比较慢，而且爆炸威力不如亚特修的，一般对付埃坦一下就30～40，可以说比较痛苦，不过盔甲可以去卖一套金的，可以提高魔法成功率。



亚特休这时冲到龙洞去放爆炸，比较费钱，多用冥思，升级较快，亚特休魔法41的空间位置移动对自己使用可以把不在屏幕内的同盟召唤过来，是很好用的辅助魔法。这里有一个注意点，主知识超过30以后，如果你是流浪汉，就应该把打怪物所得卖给复活点的人；是所属城市平民的话，就要把它卖给这个城市的猎人，这样可以提高你的勇名。

50～60级，继续组队去龙洞，一直到56出火场为止。没钱的话，可以去地牢打灵魂骑士，灵魂骑士在地牢的第2层，一直向右，用亚特修魔法特定位置移动很快就会到，否则，你就等着晕头吧。每去一次可以赚1万左右，一天的花销也就差不多了。到了56级出了火场，就可以一个人在龙洞的第一层升级了，会很快的。亚特休出了透明化，只要不主动攻击，怪是不会攻击你的，去龙洞二层杀地域恶魔吧，这里单练或2人组队，升级很快的。



几点补充：科族和亚特修的区别，前期科族练级、杀敌威力不如亚特修，但是到了56以后，就会比亚特修快很多，HP也会比亚特修的高，不容易挂掉一点，但是魔法值始终不如亚特修，差不多差100吧，魔法消耗也比较高，火场一次要72点。



《我被施了魔法——Photoshop改画怪杰》

——学习Photoshop的好帮手

研发公司：北京极速天使数码科技有限公司
发行／代理：北京鸿达以太文化有限公司
产品类型：工具软件
上市日期：即将上市
服务热线：010-62584234
网址：www.angelonline.com.cn

Photoshop是一款大家都非常熟悉的图像、图片处理软件。无论是在电影海报、电脑桌面上，还是在街边，你都能见到大幅广告和许多美妙图片，而这些图片基本上都是用Photoshop图像处理软件做出来的。可以说，Photoshop是电脑绘画或修图改画必须要掌握的基础工具，除了娱乐生活以外，广告设计、美工、网页设计等许多领域都必须用到它。然而，学会Photoshop又谈何容易？相信不少Photoshop的初学者都有过“苦涩”的感觉：枯燥，难懂，学不会；而买一本学习Photoshop的教材，却又不知道如何选择，他们往往发现某些教材只给出了用法、实例，并充斥了太多的命令和术语，理解起来颇不容易。尤其对自学者来说，缺乏一定乐趣的学习过程实在是味同嚼蜡、苦不堪言。



其实，Photoshop图像处理软件学习起来并不困难，只要找对了路，一切都可以迎刃而解。如果你还在抱怨自己为什么不能将Photoshop这个软件运用自如，而又急于把这款软件完全掌握的话，那《我被施了魔法——Photoshop改画怪杰》就是最佳选择。好，下面我就带大家看看这款集趣味性与创意性于一体的学习软件。

认识《我被施了魔法——Photoshop改画怪杰》

《我被施了魔法——Photoshop改画怪杰》是由北京极速天使数码科技有限公司继《我被施了魔法——F lash动画魔术师》之后最新推出的又一款搞笑教学软件。它专门针对Photoshop初学者们而量身定做，在编排教学软件时精心策划，煞费苦心，还特意邀请了许多初学者来亲身测试，直到大家一看就懂才算满意。承袭了《F lash动画魔术师》的风格，它用最简单的方法叫你的想象活起来，让你在15天之内就能变成电脑改画高手。

该软件是将Photoshop的各种用法都融入到一次亦真亦幻的历险当中。历险的主人公是个才气横飞的搞笑大师Photoshop改画怪杰，他将带你夜闯名画博物馆，让你尽情发挥奇思妙想、随心所欲修改照片、图片，创造一个意想不到的奇幻世界！许多困扰初学者的问题都会在不知不觉中一一解决。

首先，针对“专业术语听不懂”这个问题，《我被施了魔法——Photoshop改画怪杰》沿袭“我被施了魔法”系列的独特风格——大话、搞笑，把原本抽象难懂的专业术语变成大白话，或运用简单、搞笑的例子作出很形象的比喻，即使没有一点基础的小学生都能一看就懂！

其次，针对“繁杂的命令记不住、无从学起”这个问题，《我被施了魔法——Photoshop改画怪杰》别出心裁，将整个学习过程设计成一次冒险式的盗画经历。你只需屏息凝神，跟着怪杰经历这次奇特的盗画历险就成了。历险途中怪杰会教你不少绝招的，他可是个满腹怪点子、说话笑死人的家伙！对于你来说最大的感觉会是学习的思路非常清晰，过程非常简单，有这个老师为你安排好了一切，无须作任何准备，看似巧妙的过程其实非常简单。它不同以往的Photoshop教学软件，只把命令、工具一一介绍，而是把具有相似功能的命令、工具重新组合，加以区分、对比，并巧妙地融合于每个实例。而所要经过的三大场馆，实际上是从易到难划分的三个等级。从基本操作到专业技巧，手把手教你，让你成为Photoshop改画大师。

再次，也许你不知道该如何运用Photoshop，面对电脑里的图片根本没有创作的灵感。其实，Photoshop加上你新奇的点子，真的可以创造出奇幻世界，或许只是简单的一点改动就能制造出绝妙的画面，《我被施了魔法——Photoshop改画怪杰》的每个教学实例都精心设计，不仅教了操作技巧，创意也叫人咋舌，你能想象一只手变成岩石上“手指树”的奇景吗？你能想想照片上的自己变成“机器人”吗？你想给“隐形人”拍照留念吗？当你看到这些实例时，大脑中灵感不禁会不断闪现，原来只要那么一点点启发就能做出这么多好玩的东西！

最后，也许你目前已经从事了设计工作，但技术还不够精湛，常常想到了一些好点子，却无法实现。Photoshop除了基本工具的使用外，还能实现许多特殊效果，比如利用滤镜和通道功能等，掌握好了，你就可以随心所欲表达自己的创意，甚至做出经典广告。《我被施了魔法——Photoshop改画怪杰》分三个难度等级，各有侧重，你可以在怪杰的帮助下，洞悉滤镜和通道命令的使用技巧，使自己的Photoshop技能迅速升级。而且该教学软件功能强大，想单独去某个场馆学某一部分、想随时练习、想返回复习等都可以简单实现。而改画路上时不时还会冒出来几个好玩的游戏呢，学习就是这么其乐无穷！

不管你是只想试试用电脑作图的乐趣，还是想从事专业设计工作，或是让自己网页上的图片更有个性，Photoshop都会让你如愿以偿。《我被施了魔法——Photoshop改画怪杰》究竟是不是学Photoshop软件最快的途径？一试便知了。



机器坦克介绍

坦克宝贝
www.tankbb.com

制作公司：韩国SOFTNYX公司
发行／代理：上海兆鸿科技
产品类型：休闲射击
上市日期：2003年4月25内测开始
服务热线：021-63343930
网址：www.tankbb.com

Hu bui族：机器坦克

高科技的种族早已经拥有了制造现代话坦克的能力，他的坦克拥有高强度的金属装甲。主要使用破坏型的武器。由于受到电流攻击时装甲会烧毁因而会受到非常大的损伤。

机器坦克对于玩家而言，是很容易上手的机种，因为它的攻击力、防御力都很平均，是初学者练习的坦克喔。，其中尤其以"大脚"最为初学者所喜爱，因为其攻击方式不但弹数多，而且对地的破坏力又强，是很容易使用的坦克。

另外属于隐藏坦克内的"，骑士"也是属于机器坦克中的一种，是现在许多玩家争相讨论的坦克。

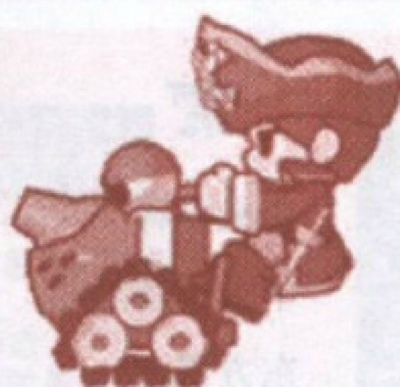
优势：对破坏型武器防御力强(+4%的防御力)，装甲的防御力最好。

劣势：对电击型武器防御力弱(−4%的防御力)，重量大不能快速移动。

铁甲，蛛蛛，茶壶，大脚，骑士



铁甲 AmorMobile



隆德大陆上的人们为了能得到好的资源，开发了这种特殊的车辆，它们常常要在火山口，雪山等恶劣的环境下采矿和运输，因此，他们的装甲非常强大，战争在即，这些装甲车都装上强大的破坏型武器，和其它坦克宝贝进行竞技。

武器1：一般弹　武器2：铁甲弹　SS武器：弹道导弹

SS武器特点：发射2.2秒后变成超级弹道导弹

特点：它是高科技文明的产物，拥有强大的装甲和具有穿透力的炮弹。

长处：跑弹在准确命中目标时威力非常大

短处：移动缓慢，爬坡能力不足。

性能

攻击力：●●●●●

防御力：●●●

能量：♥♥♥♥

敏捷：●●●

蛛蛛 – MakMachine



隆德大陆上的很多资源储藏在悬崖峭壁上，为了能采集这些资源，人们专门开发了拥有强大抓地能力的机器人，当战争来临时，它们也被推上了战场，成为了一种造型可爱的坦克宝贝。

武器 1：铁弹　武器 2：声纳弹　SS武器：加强型声纳弹

SS武器的特点：可以穿越土地的炮弹

特点：外型是有点可爱的八脚机器人，不能长距离的移动，但在各种地形上都能自由的移动，抓地能力特别强，由于他们本来被做为地下探测仪使用，所以它们的特殊武器是不受任何地形影响的声纳武器。.

长处：生命值多，爬坡能力特别强，拥有在特定地形下威力强大的声纳武器。

短处：移动距离短，没有能有效破坏地形的武器。

性能

攻击力：●●●●●

防御力：●●●●

能量：♥♥♥♥♥

敏捷：●●

茶壶 RaonLauncher



很多古文明遗迹中有许多特殊的守卫，特别是这种被成为茶壶的武器更是探索队的噩梦，经过无数人的牺牲，隆德大陆上的人们知道了如果去操纵这种武器，进而掌握了这种守卫所拥有的强大古文明能量，利用好这种守卫和它的能量，就可以成为战争中一支举足轻重的力量。

武器1：一般弹　2：地雷　SS武器：超级地雷

特点：攻击力不大，可以在对方周围布阵. 攀登能力强.

长处：地面破坏能力强，可利用布阵方式攻击

短处：生命较少

性能：

攻击力：●●●

防御力：●●●●●

能量：♥♥♥♥

敏捷：●●●

大脚 BigFoot



一种威力巨大的现代化坦克，最大的特点无疑是它夸张的多弹头。现代文明对多发炮弹的研究完全在它身上表现出来。

武器:1：4连发弹头，　2：6连发弹头　SS武器:8连发弹头

特点：带有火炮的铁甲坦克。一回合可以发射多发炮弹，移动能力强，但爬坡能力较弱，一旦掉进坑里就很难爬出来。炮弹的分散也使远距离射击比较困难。

长处：多弹头对地形的破坏能力强，在平地可长距离移动。

短处：炮弹的数量多，发射范围广，所以要完全命中比较困难，爬坡能力也相对较弱。

性能：

攻击力：●●●●●

防御力：●●●

能量：♥♥♥♥

敏捷：●●●●

广　告　索　引

企业名称	广告内容	页码
寰宇之星	游戏软件	封面拉页
上海新浪	游戏软件	封面
DELL	笔记本	封底
晶合时代	游戏软件	封三
第九城市	游戏软件	封二
晶合时代	游戏软件	首页
天人互动	游戏软件	2
天人互动	游戏软件	3
光通娱乐	游戏软件	4
光通娱乐	游戏软件	5
光通娱乐	游戏软件	6
光通娱乐	游戏软件	7
空间互动	游戏软件	8
空间互动	游戏软件	9
万向通信	游戏软件	10
上海技展	活动	11
正普科技	游戏软件	12
新天地	游戏软件	13
DELL	笔记本	14
三星电子	显示器	15
《数码艺术》	出版物	16

企业名称	广告内容	页码
中国移动通信	手机业务	17
东方资通	游戏软件	20
海飞丝	洗发液	23
讯怡创新	显卡	25
北通电子	游戏外设	27
冶天科技	显卡	29
明基电通	笔记本	31
摩托罗拉	手机	39
中国移动通信	手机业务	41
中国移动通信	手机业务	43
中国移动通信	手机业务	45
中国移动通信	手机业务	47
圣火七星精品店	韩国服饰	118
大众软件读者俱乐部	短信游戏／征订	119
晶合时代	邮购中心	120
永兴四方	软件	120
国研网络	游戏软件	123
国研网络	游戏软件	125
国研网络	游戏软件	127
国研网络	游戏软件	129

结合创造发明带来的买卖乐趣与美少女人物设定，
游戏内容及声光效果都是上上之作！

★简体中文版★

发明工坊

—重现蓝海之都的光芒—

生活小杂货

热泉水 → 塑胶 → 合成纤维 → 耐水纤维 → 耐水泳装
特利思提亚提包包 · 特利思提亚靴子 · 特利思提亚绒毛毯 · 特利思提亚毛毯

小型家电

啪哩电水 → 啪哩电产生器 → 啪哩电灯 · 啪哩电烤箱 · 啪哩电包 · 咖啡制造机 · 天花板吊灯 · 全自动烤箱

美味料理

鱼碎肉 → 乌贼味噌 → 渔夫的私家料理

家居用品

安乐椅子 → 乐园气氛椅子 → 女神的床 · 趴啦电床

少女发明奋斗记 重现蓝海之都逝去的荣光

遗忘梦想的城市，现在正扬起奇迹的风-----
蓝海之都一位于特利思提亚大陆，曾是传说中最美丽繁荣的城市。
却因十年前暴龙来袭，遭受灾害并且失去它原本的灿烂光辉。苦无对策的居民，
请求传说中成功复兴落后城市的发明家，希望再次重建蓝海之都。苦苦盼望，
这一次蓝海之都或许有救了。城里的居民无不欣喜若狂。但是，期待已久，
出现在城市港口的却是一位女孩。原来…这位发明家因为老弱体衰，
决定派遣发明工坊的新手一自己的孙女来完成市民的梦想。这位女孩，能完成这项艰巨的任务吗？

游戏特色

- 买进发明原料，300余种的产品满足你的创意空间。
- 贩售你的商品，累积充足的资金加强研发及都市建设。
- 若能顺利完成委托，你将实现一夕致富的梦想。
- 还有六位余伴加入你的发明之路，多重结局让游戏更耐玩！
- 工业、商业、工艺及观光商[illegible]合不同需求研发合适的产品。
- 海水浴场、水族馆、博物馆[illegible]街等13种公共建设，带来商机和超人气！







人气低落，想个办法



盖个博物馆带来人潮！

くまさんちーむ KUMASAN TEAM · KOGADO Software Products
© 2002 KOGADO STUDIO, INC. / KUMASAN TEAM, INC.

多多创造观光景点

随着城市的繁兴度，来往人口的数量，都市的景观也会随之慢慢改变。

游戏特色

★经营门派，扩大地盘，成为武林霸主
★四大剧本，势力消长，体验不同挑战
★招收弟子，设置分舵，奠定霸业基础
★采集资源，制造物品，善用经营技巧
★勤练武艺，探究绝学，练得傲世神功
★两派交战，联盟会战，战局诡谲多变
★刀光剑影，见招拆招，胜负全凭实力
★威镇武林，号令天下，就能与我争雄



▲高手过招时，其他人最好闪远一点，以免被内力所伤！



▲少林寺镇寺之宝易筋经，果然名不虚传！

大型武侠门派经营策略游戏 自创门派再造武学巅峰

天下霸图

Martial Kingdoms



▲长江沿岸各水寨码头，都属于洞庭帮的势力范围喔！

扩展势力终有成，弟子无能面无光，你是否可以成为足以号令天下的武林霸主呢！？
从招收弟子分派职务开始，挖矿伐木织造炼丹，打造武器钻研武学，培养人才设立分舵，
妥善的门派经营及地盘扩张，你将逐步提升门派的威望，与其他正邪势力一较高下！
武当、峨嵋、丐帮、魔教….等十二个各具特色的门派，
你可以挑选自己喜爱的门派来经营，也可以自创与众不同的新门派！

自制 · 代理



光谱本季两大强Game!!

T-TIME 光谱博硕电子科技(北京)有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.cn
地址：北京海淀区上地信息产业基地上地东里一区四号楼607室
电话：010-62986585 传真：010-62986586 邮编：100085

“未成年的”电子游戏

解读民盟《关于电子游戏与未成年人教育问题的调研报告》

■本刊记者 Littlewing

引言

前不久，中国民主同盟北京市委员会选择了“电子游戏与未成年人教育问题”作为今年的课题进行了调研，撰写了一份《关于电子游戏与未成年人教育问题的调研报告》。中国人民政治协商会议北京市委员会副秘书长、中国民主同盟北京市委员会副主席朱尔澄女士表示：民盟撰写这份调研报告的目的在于展现北京市未成年人玩电子游戏的现状，借此评估电子游戏对未成年人成长的影响，为未成年人健康成长创造优良的社会文化环境。《大众软件》在第一时间独家得到了这份调研报告，我们希望通过对这份调研报告的解读，向读者展现调研报告的全貌，除了揭示电子娱乐在中学生这个群体中的现状之外，我们也可通过这篇报告了解社会力量对于电子娱乐产业的关注态度，为整个产业的发展提供有益的参考。

（以下正文部分为调研报告原文，楷体为记者对原文的解析）

一、国内外电子游戏发展的基本状况

1.国外电子游戏产业现状

从1958年美国Brookhaven国家实验室推出第一个模拟打乒乓球的电子游戏“Pong”开始的数十年间，欧美国家以及日本借助电子技术、计算机技术及网络技术的高速发展，开发出了大量游戏产品。目前，美国的游戏业已超越拥有百年历史的好莱坞电影业，而日本则更注重家用机游戏的平台和软件开发，10年来日本的游戏业产值保持着每年两位数的增长势头，成为日本国民经济的主导产业之一。而近年来韩国急起直追，在政府的扶持下，电子竞技甚至与围棋和足球并称韩国三项国技，成为韩国的支柱产业。2000年韩国游戏业市场规模达到13.2亿美元，2001年则比上年增长了21%，预计2003年将达到33.9亿美元。


正在上计算机课的中学生。

当今世界，个人计算机已从单纯的个人电脑或者联网电脑转变为个人计算、通信、控制平台以及娱乐的中心，网络游戏则会成为未来娱乐业的主流。北美最大的娱乐软件商会组织IDSA（Interactive Digital Software Association）去年提供的统计数据表明：2001年北美的电子游戏产值为100亿美元，预计2001～2004年全球电子游戏行业仍将有每年15%的增长率；到2004年电子游戏总产值可望达到49亿美元（此处存在的错误将在下文中修正），全球的电子游戏玩家将达到4500万人。


记者与三十一中的校长和计算机课教师就未成年人玩电子游戏的问题进行座谈。

调研报告的国外电子游戏产业现状分析主要来自《网友报》和《人民日报》去年的相关文章，而事实上根据《大众软件》2002年度产业报告的调查结果，2002年由于网络游戏产业的高速发展，电子娱乐业的产值要远远超过预期。游戏业一直就号称展现计算机技术发展的最前沿，随着无线互联、宽带接入等技术的日益普及；虚拟现实、实时三维影像、高速互联技术等不免最先被应用到游戏产业中，今后游戏产业的发展势头必将更为迅猛。而欧美、日韩的电子娱乐业之所以发展迅速，另一个重要的因素就是政府的扶持和放开，在欧美电脑游戏都有明确的分级，政府采取完全放开的态度，游戏开发者在已有的统一规范下开发游戏产品，无论在题材还是在内容上都可灵活掌握。而韩国的游戏产业之所以能迅速崛起则完全依靠政府的扶持，除了开设游戏学校、在大学里设立游戏开发的课程，韩国政府还为游戏从业者提供了免服兵役、优厚的待遇等，而恰恰是电子娱乐业，让韩国的经济走出危机，持续稳步发展。此外报告中提及的2001年北美的电子游戏产值为100亿美元数据并不准

确，据IDSA提供的数字2001年全球游戏产值应为63亿美元，根据该报告估计的15%增长率，到2004年全球游戏产值应为96亿美元。

2.国内电子游戏产业现状

近年来，中国大陆的电子游戏市场开始迅速成长，2000年初，网络泡沫的破灭让厂商看到网络游戏是网络上盈利的极佳途径，同时不依靠卖软件本身盈利的网络游戏可有效地回避一直存在的软件盗版问题，所以在短短两三年之内，我国的网络游戏市场发展神速。2001年7月以前，我国只有5款网络游戏，到了2002年7月，市面正式收费运营的网络游戏超过50款。根据保守估计，中国目前游戏年市场空间在10亿元人民币左右。国内网络游戏市场份额则从2000年的1000万人民币左右增加到2002年底的2.5亿人民币。

调研报告中估计的10亿元中国游戏市场空间，事实上仅相当于全球游戏市场份额的百分之一。而以目前中国电子游戏市场的发展速度来看，中国的网络游戏发展潜力惊人，在中国大陆很可能会出现一个比我国台湾省以及日本、韩国累加起来更大的网络游戏市场。网络游戏创造的巨大利润使得政府对游戏产业投入了更多的关注，在各种主流媒体上开始出现游戏的广告和文章，电子游戏“电子海洛因”的形象也有所改变。但是，网络游戏市场今年呈现出混乱和无序的局面，甚至出现了恶性的竞争，网络游戏市场的规范和有序化已成为亟待解决的问题。同时单机市场在网络游戏的压力下持续萎缩，今年面世的国内原创单机游戏屈指可数，国内游戏市场整体状况并不乐观。根据塞迪网所作的研究报告，2002年国内网络游戏市场收入达到了近10亿元人民币，报告中2.5亿人民币的数字存在较大误差。

二、中学生玩电子游戏的基本状况

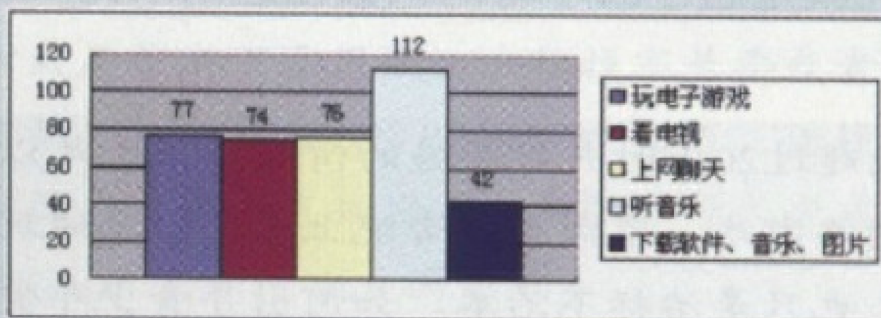
为了切实了解中学生玩电子游戏的状况，民盟共发放问卷660份，其中重点中学129份、普通中学242份、职业中学231份。收回问卷602份，其中有效问卷593份，占回收问卷的99%。以下分析就是依托这些问卷的统计结果做出的。

1.使用因特网的情况

（1）上网人数

选项	听音乐	玩电子游戏	上网聊天	看电视	下载软件、音乐、图片
百分比（%）	18.9	13	12.8	12.5	7

由于调研报告中只选取了人数最多的5项进行了统计，我们可明显看出，相比看书、看报纸、体育活动、棋牌活动和旅游等，更多的未成年人则把时间花在电子游戏和上网聊天上。而最受青少年青睐的休闲方式——听音乐，也和MP3的流行及网络的发展密不可分。同时电视等传统媒体开始受到网络的冲击，未成年人的休闲方式已发生了质的转变。



（2）上网时间

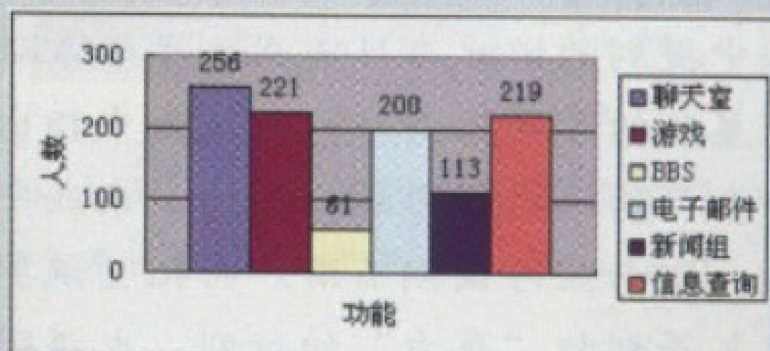
平均每周上网时间小于五小时的占74.6%，6至10小时的占12.8%，10至20小时的5.96%，20小时以上的6.91%。

虽然74.6%的比率已是个可以接受的数字，但每周上网20小时以上的6.91%亦不能忽略。相对每周近30课时的中学生来说，20小时就意味着他们几乎全部的课余时间，无节制的上网势必会对他们正常的作息、生活产生影响，而沉溺于虚拟空间的他们在现实中的交流也必然相对减少。

（3）上网做什么？

选项	利用网络与人聊天	玩网络游戏	查信息	发E-mail	新闻组	BBS
百分比（%）	51.2	44.2	43.8	40	22.6	12.2

未成年人在闲暇时间里，不仅花费大量时间上网，而且基本上利用到了网络的各种功能。但他们更倾向于利用网络和他人沟通或者进行娱乐，与外界的交往及休闲方式呈现出明显的虚拟化趋势。针对这个问题，记者曾走访了一些中学并且与中学生进行了座谈。当记者询问到上网对他们有何帮助时，他们提及最多的理由就是在网络上获取新闻，



然而事实上在网上获取的信息与他们的课业和日常生活并无紧密的联系。这个看似冠冕堂皇的理由通常都是他们用于搪塞父母的，虽然也有个别学生自己制作网页或者把从网上得来的信息用于写作、学习中，但更多的人上网主要目的依然是娱乐。

2.玩电子游戏的情况

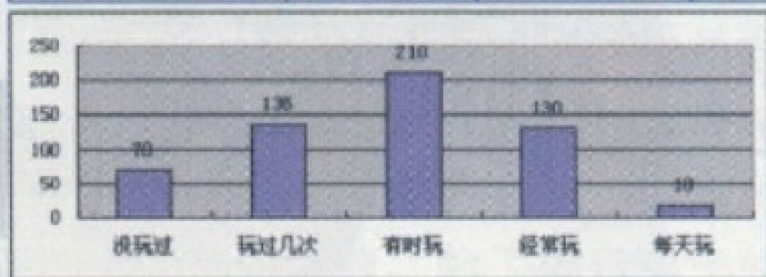
（1）玩游戏人数

玩电子游戏的人数占被调查人数的88%，其中有82.2%的人喜欢玩。玩网络游戏的人数占被调查人数的24%，高于全国网民中17.1%的比例。

按照这个比例推算，北京市有近22万中学生在玩网络游戏。据记者的了解，这个数字还在迅速增长。每当记者与座谈的中学生提及网络游戏时，原本沉默寡言的人也眉飞色舞起来。据他们介绍，他们平时交流的话题有很大一部分是网络游戏，通常一款网络游戏在班里有一个人玩，就会很快风靡，中学生的好奇心理和渴望接受新事物的特点使得网络游戏能在中学生之间迅速地流行起来。

（2）玩游戏时间

选项	没玩过	玩过几次	有时玩	经常玩	每天玩
百分比（%）	12.4	24.1	37.2	23	3



左图显示，所获取的图例在对称的前提下明显呈正态分布，这从宏观上说明玩电子游戏在未成年人生活中呈现出比较正常的状态，并没有出现偏激的现象。

调查结果客观地显示出了中学生玩电子游戏的状况，但我们不能认为这是中学生自觉控制而产生的结果。

同时进一步调查显示女生中“没玩过”电子游戏及“玩过几次”的人数远远多于男生；而“经常玩”和“每天玩”的男生人数远远超过女生。因此，从总体上看，男生花在玩电子游戏上的时间和精力比女生多。在初中生中“有时玩”的人数比高中生多；“经常玩”的人数则比高中生少。

女生花在玩电子游戏上的时间比男生少，除了因性别而造成的性格差异的原因外，市场上缺少适合女生的电子游戏也是重要因素。而得到初中生玩游戏比高中生少的结果，是因为初中生受家长的管束较多，同时也因年龄较小更容易服从管理。

在调查对象中，48%的未成年人平时就可玩到电子游戏，52%的未成年人则只能等到节假日或周末他们的家长才允许他们玩。尽管未成年人玩电子游戏一次持续的最长时间在5小时以内的人数最多，但是，超过5小时的人数加在一起大于总数的1/4，尤其是超过20小时的人数已达到7%。这样通宵达旦地玩电子游戏，将对未成年人的身心造成极大的损害。

尽管一次玩游戏超过20小时并非普遍的情况，但也足以令人触目惊心了，而能让中学生20多个小时不眠不休的恐怕只有网络游戏。节假日或者晚上毫无顾忌地玩网络游戏，在非毕业班学生中并不少见，而严令禁止学生玩游戏，也只是治标不治本。如何引导青少年健康、节制地玩游戏，而不是沉迷其中，当是相关机构亟待研究的课题。

（3）喜欢玩的游戏类型和名称

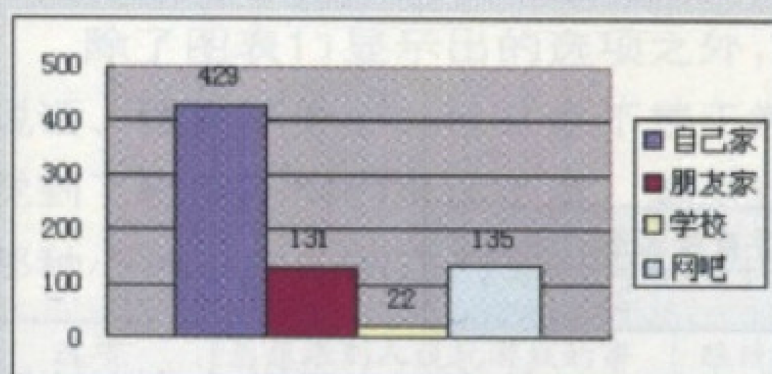
调查结果显示，玩计算机游戏的占35.8%，玩掌上型游戏机的21.7%，玩电视游戏的11%，玩因特网游戏的14%，玩局域网游戏的10%，还有6%的人去游戏厅玩游戏。比较喜欢的电子游戏类型是角色扮演类，其次是第一人称射击类。他们经常玩的游戏包括（取前13名）：《反恐精英》、《大富翁》、《极品飞车》、《星际争霸》、《俄罗斯方块》、《生化危机》、《红色XX》、《魂斗罗》、《三角洲部队》、《虚拟人生》、《拳皇》系列、《三国》系列、《古墓丽影》。同时未成年人玩的游戏与成年人的基本相同，呈现出与成年人流行趋势相近的现象，情节内容基本上带有暴力倾向。

未成年人对各种类型的游戏均有涉猎，但更多的青少年选择了角色扮演和第一人称射击类游戏，他们希望通过游戏来寻找自我，体验自己做主的感觉。同时渲泄情绪，释放学习的压力也是他们玩游戏的目的之一。从他们喜欢的游戏可以看出，这些游戏主要来自欧美和日本，中国大陆本土原创的一个也没有。我们也可看出，调研报告中提到的游戏与目前青少年经常玩的游戏有一定的差距，网络游戏产业在短时间内的飞速发展是造成这一差距的主要原因。同时报告中指出的“暴力倾向”亦值得商榷，到底什么样的游戏才算是有暴力倾向？什么样的游戏暴力成分不适合未成年人？由于电子游戏行业内没有统一的分级标准来规范游戏产品，使得这一概念显得模糊不清。而把《俄罗斯方块》、《虚拟人生》、《三国》系列、《古墓丽影》、《极品飞车》等划归“暴力”的行列，也说明了调查者对游戏抱有的主观态度。

（4）在哪里玩游戏

去网吧玩游戏的未成年人比例不低，达到了26%。进一步统计显示，在普通中学中，高中生去网吧的人数是初中生的3倍，分别为24人和8人。在2002年11月15日开始实施的《互联网上网服务营业场所管理条例》中已明确规定，未成年者一律不得进入网吧。

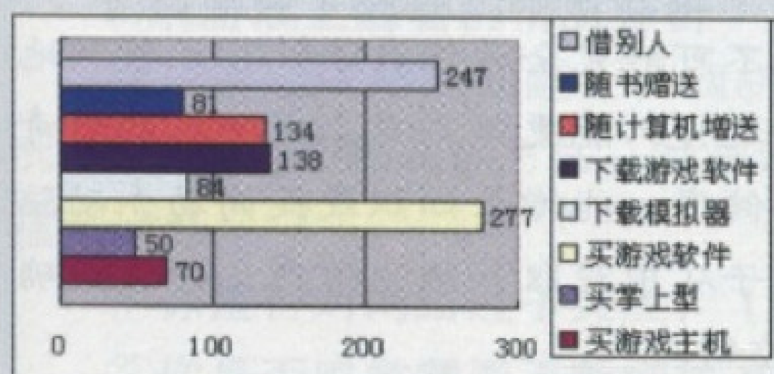
选项	自己家	朋友家	学校	网吧
百分比（%）	82.5	25	4	26



造成这么多未成年人流向网吧的原因，除了网吧管理的问题外，未成年人没有地方去玩游戏和上网也是不争的现实，87%的学校不允许学生在校内的计算机房玩游戏，大部分学生家长又限制学生在家里玩游戏，这些孩子只有流向社会的网吧。卢小云女士是一位民盟成员，作为北京最早的计算机试点学校之一——三十一中的校长，卢女士提出了自己的见解——即以"疏"代"堵"，既然无法彻底禁止未成年人玩游戏，不如索性把他们集中在学校里，通过老师和学校的管理，让他们有限制有选择地玩游戏，而不是完全放任自流——也就是由学校开设"绿色网吧"，让学生们在校内玩游戏和上网。可通过老师的管理控制学生玩游戏的时间，也避免学生接触不健康的内容。同时学生在老师的监督下上网，学生家长也能放心。

（5）获取游戏的途径

选项	借别人的玩	从网上下载游戏软件	从网上下载游戏机的模拟器	用随机器赠送的游戏软件	用随书或杂志赠送的软件
百分比（%）	47.5	26.5	16	25.8	15.6

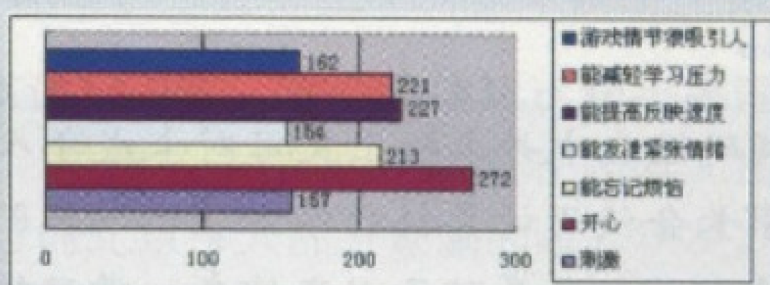


由于家长的管理和控制，未成年人用于玩电子游戏的钱是有限的。由于游戏软件往往有盗版盘卖，所以购买软件是未成年人在游戏上的主要投入。未成年人一般尽量找其他人借游戏或者从网上下载，同时网络游戏运营商通常都会提供免费的测试光盘来给消费者试用，所以未成年人想不花钱就玩到电子游戏并不困难。但对于经常玩游戏的未成年人来说，免费软件或者借用的游戏机和软件通常不能满足他们的需求，为了购买游戏软件、游戏机、网络游戏点卡或者去网吧玩游戏，他们采取各种手段攒钱。常见的方式是节省下零用钱、直接找家长要或者用学习上的良好表现来获取家长的奖励，但也有极端一些的做法，比如不吃午饭、借钱等。同时为了提升自己游戏人物的级别，也有少数未成年人直接用钱来换取账号或者虚拟的装备。这些都会对未成年人树立正确的道德观产生一定的负面影响。

（6）爱玩电子游戏的原因

未成年人玩电子游戏除了被游戏吸引、感觉开心以及想提高自己的反应速度之外，更多的原因是感到学习压力大，生活太紧张。此外，也有一些人选择了调查表中的其它选项，如惊险，可以感觉到自己很有本事，能显出自己比别人强，能做一些在现实生活中不能做的事情，能释放攻击倾向，能培养分析和解决问题的能力，可以学会与别人合作，可以结交更多的朋友，在和同学聊天时可多出一个话题，喜欢游戏的某个人物，游戏画面很漂亮等，可见吸引未成年人玩电子游戏的原因很多。

选项	开心	能提高反应速度	能减轻学习压力	能忘记烦恼	游戏的情节很吸引人	刺激	能发泄紧张情绪
百分比（%）	52.3	43.7	42.5	41	31.2	30.2	29.6

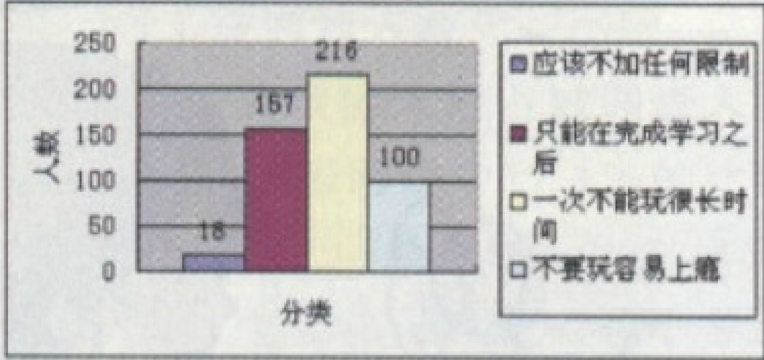


虽然未成年人爱玩游戏的原因不少，但究其根源还是与课业繁重和学习压力有密不可分的关系。在我们的采访中，绝大部分受访学生都认为自己的课业繁重，其中毕业班的学生尤甚。他们除了每天6～7节课和回家之后的作业以外，通常周六都会来学校上课，而周日则参加父母选报的各种提高班、辅导班。而电子游戏具有易上手、趣味性强等特点，成为他们释放压力、舒缓紧张神经的最佳选择。

三、各方面对未成年人玩电子游戏的态度

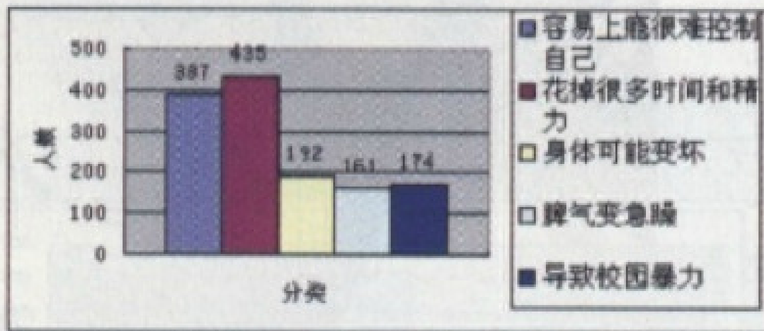
1.未成年人对电子游戏的态度以及认为游戏对自身的影响

选项	应该玩，不要加任何限制	只能在完成好学习任务之后玩	一次不能连续玩很长时间，否则会影响身体和学习成绩	不要玩，太容易上瘾
百分比（%）	3	26.5	36.4	16.9



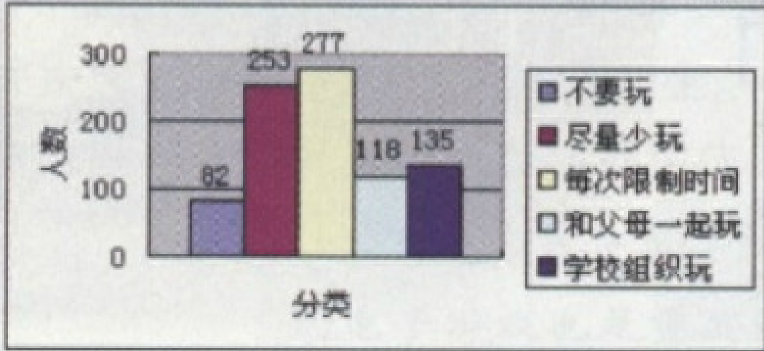
从左图可以看出，虽然未成年人喜欢玩电子游戏，但对电子游戏的利与弊有着相当的认识，绝大多数未成年人都认为应该有节制地玩，而且不能与学习发生冲突。

选项	容易上瘾，很难控制自己	花掉很多时间和精力，影响学习成绩	身体可能变坏	脾气变急躁	导致校园暴力的因素
百分比（%）	65	73.4	32.4	27.2	29



尽管未成年人普遍喜欢玩电子游戏，但他们也深切地体会到电子游戏确实给他们带来了负面影响，包括对自身的不良影响以及对周围环境造成的影响。有相当多的未成年人认为应该有限制地玩，同时他们也对父母和社会提出了一些希望。

选项	每次限制时间	尽量少玩	学校组织电子游戏竞技赛	与父母一起玩	不要玩
百分比（%）	46.7	42.7	22.8	20	13.8

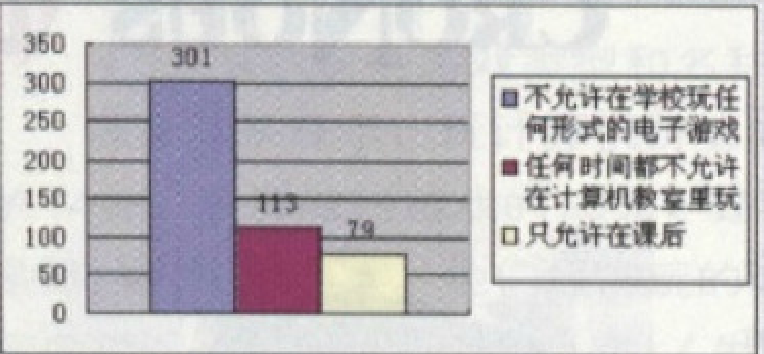


电子游戏带来的负面影响是显而易见的，即使是作为成年人，也难以回避长期玩游戏带来的精神萎靡、脾气变差以及大量的时间和精力的消耗。但未成年人顾名思义就是尚无法对自己的行为能力负责的人，既不可能完全放任自流让其无节制地玩游戏，又不能视游戏如洪水猛兽敬而远之——这样只能更加激发未成年人的好奇心理。作为家长，应该陪同孩子玩一些有益身心健康、能增长知识或提高动手动脑能力的游戏。通过与孩子一起玩游戏，来帮助孩子从中获取有益的信息，树立正确的道德观，同时也能对孩子玩游戏的时间进行控制。

2.学校对未成年人玩游戏的态度

有一半以上的学校根本不允许学生在校内玩电子游戏，其它学校对学生玩游戏也有限制。同时进一步调查显示，班主任对学生玩电子游戏的情况了解不足，了解自己的班上所有学生玩电子游戏情况的班主任仅有8%，了解个别学生的占40.6%，不太了解的占39.3%。

选项	不允许在校园内玩任何形式电子游戏	任何时间都不允许在计算机教室里玩	只允许学生课后在计算机教室玩
百分比（%）	50.8	19	13.3



学校对学生玩游戏的严格控制自然无可非议，但由于老师对电子游戏的不了解，对学生玩游戏的态度是单纯的“禁止”而不是“教育”，反而会把学生放进社会上的网吧。

3.家长对未成年人玩游戏的态度

在调查中父母都会用计算机的家庭达到36%，只有一人会的有27.8%，两人都不会的占30%。有超过一半的家庭的家长会使用计算机。

在调研报告中并未给出父母对未成年人玩游戏态度的调查结果。在记者走访的过程中，绝大多数家长会使用计算机的学生表示家里同意他们玩游戏，而家长不会使用计算机的家庭通常有两种情况：一类是孩子以查信息、学习软件使用、复习计算机课程等名义玩游戏，由于家长不熟悉计算机的使用，通常可以蒙混过关；另一类则是家长除了重大的节日和寒暑假，基本上完全禁止孩子玩游戏。从某个角度上看，这也反映了我们的教育和国民素质的问题。

四、电子游戏对未成年人的影响

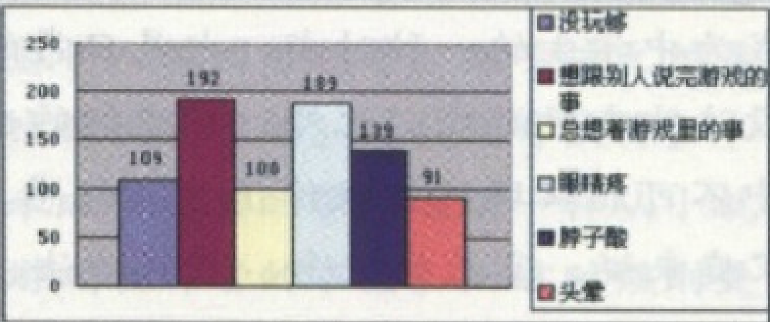
1.玩游戏带来的益处

非常遗憾的是，这一部分调研报告并未提及。但记者还是执意把它放在这里让这篇本已完整的文章有所残缺。对于玩游戏的利弊早已是老生常谈，或许硬要说游戏让你脑子变得灵或者学到了什么天文地理知识显得有些牵强，但又有多少未成年人是因为游戏才真正主观能动地去了解计算机、去了解网络的呢？记者也说不清楚。

2.玩游戏之后身心的负面影响

除了图表11显示出的选项之外，还有一些学生选择了手麻、胳膊疼、后背痛、懒得说话、做事不专心、什么也不想干等选项。可见，玩过电子游戏之后，未成年人大都感觉到了程度不同的身体不适，其中较为严重的是眼睛疼和脖子酸。另外，玩了游戏之后那种心神不宁的状态对未成年人的学习和生活也带来了不良影响。

选项	总想跟别人说玩游戏的事	眼睛疼	脖子酸疼	没玩够	总想着游戏里的事	头晕
百分比（%）	37	36	26.7	21	19	15



造成这些负面影响的是否是游戏本身呢？不正确的坐姿、过长的游戏时间、无选择地玩游戏、错误理解游戏的内涵甚至把游戏中的情节带入现实……这些不良习惯的纠正以及分辨是非的能力难道要未成年人自己去完成？或者索性把责任归罪于游戏？造成未成年人身心健康负面影响的责任究竟在谁？

3.玩游戏上瘾者的情况分析

在玩游戏成瘾的问题上，调研报告参照目前国际上普遍使用的由美国科学家金伯利·S·杨提出的测评方法，对被调查对象进行了调查。这种测评方法共使用了如下10道测试题：

①你是否对网络过于关注？（如：下网后还想着它）？

②你是否感觉需要不断增加上网时间，才能感到满足？

③你是否难以减少或控制自己对网络的使用？

④当你准备停止使用网络时，你是否感到烦躁不安、无所适从？

⑤你是否将上网作为摆脱烦恼和缓解不良情绪（如：紧张、抑郁、无助）的方法？

⑥你是否对家人或朋友掩饰自己对网络的着迷程度？

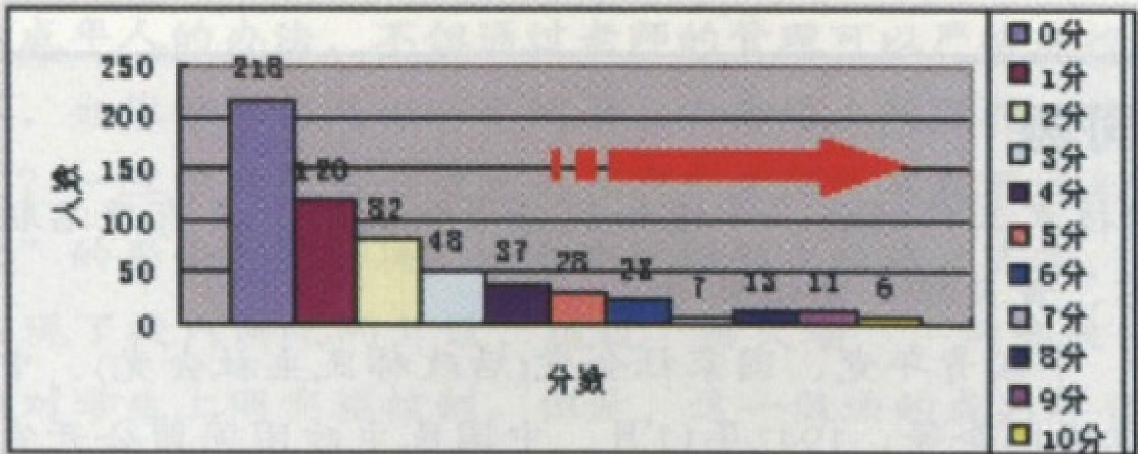
⑦你是否由于上网影响了自己的学业成绩或朋友关系？

⑧你是否常常为上网花很多的钱？

⑨你是否下网时感到无所适从（如：烦闷、压抑），一上网就来劲？

⑩你上网的时间是否经常比预计的要长？

评测标准是，有5项以上回答“是”就表示已经上瘾。



统计结果表明，未成年人玩电子游戏成瘾比例高达14.8%，这个数值远远超出美国对成年人的调查结果（6%）。通过进一步的统计，成瘾的未成年人家庭收入情况在1000～2000元之内为最多，而这种收入状况恰好是目前北京市大部分家庭的收入状况。但是，在成瘾未成年人父母的文化程度统计中，无论是父亲还是母亲，成瘾未成年人的父母文化程度都是高中的居多，分别为47%和54%，而高学历家庭孩子成瘾的最少。另一个值得注意的现象是，成瘾者的父母以工人居多，比例远远超过其他家庭。同时，成







瘾者渴望与同学或家长一起玩游戏，也非常希望家长能根据自己的表现让自己多玩游戏，一部分人希望家长能对自己玩电子游戏进行管理。

未成年人玩电子游戏上瘾，与成年人吸烟、喝酒等一切上瘾现象从本质上讲是一样的，都是一种心理疾病。目前未成年人因为玩电子游戏成瘾的人数并不少，但他本人及其监护人往往还没有注意到，因此使他长期处于心理不健康的状态。这个问题应该引起家长、学校以及社会的重视，并及时带那些已上瘾的未成年人去心理治疗门诊医治。

细心的读者也许会发现，调研报告中所提出的测试更趋近于“网络成瘾症”，而并非“玩游戏上瘾症”。之所以把它们联系起来进行分析，是因为目前绝大多数孩子是玩网络游戏上瘾的，所以“网络成瘾症”和“玩游戏上瘾症”有其内在的联系。成瘾的原因是多方面的，既有成瘾者本身的内在因素，也有社会因素。从未成年人自身的因素出发，一方面未成年人的父母望子成龙，孩子的学习压力很大，往往就会从电子游戏中去寻求释放——这一切顺理成章，原因很简单：能提供给这个年龄段孩子的娱乐场所太少了。另一方面由于现在的中学生大多是独生子女，在学校同学之间竞争激烈，缺少与伙伴间的协作；回到家还是一个人，与父母沟通很少。调查显示，对于成长过程中遇到的困惑、烦恼和问题，42%的学生认为难以与父母交流，27%的学生则从不与父母交流。而玩电子游戏已经成为中学生的一种时尚，也是日常的话题之一，为了摆脱孤独、寻求伙伴，未成年人往往就会想方设法地去玩游戏。此外，在虚拟的世界里他们能充分地展现自我，以自己为中心，感受在现实生活中不可能实现的自我价值和成就感。

而对于家庭来说，家长的观念、教育方法、新的知识等方面跟不上孩子成长的需要也是造成未成年人玩游戏上瘾的重要原因。加之电子游戏市场目前不够规范，相关的法律制度不健全，亦缺少针对“游戏成瘾症”的专业咨询和治疗机构等。我们可以看出，简单地把未成年人玩游戏上瘾归咎于电子游戏和网络本身，并将他们视如洪水猛兽是片面的。要从家庭、社会等多方面入手，才可能根本解决未成年人玩游戏上瘾的问题。

结束语

令人欣喜的是，作为高、中级知识分子组成的、具有政治联盟特点的、致力于社会主义事业的政党——中国民主同盟，也开始关注电子游戏产业。短短几年来，随着网络游戏的爆炸性发展，整个游戏产业创造的社会价值已经开始追上甚至超过一些传统行业，而同时也有更多的非游戏厂商，开始投身游戏产业。一度被认为是“电子海洛因”的电子游戏，开始出现在主流媒体上。而社会知识力量开始关注电子游戏，代表着创造了文化消费的新形态的电子游戏同时还具有文化内涵。

在谈到民盟进行这次调研的目的和原因的时候，本调研报告的课题负责人、民盟北京市委教育政革与发展研究室主任、北京师范大学教授沈绮云女士告诉记者：在2001年民盟曾就互联网使用的课题进行过调研，当时就发现了青少年沉溺于上网的问题，而他们流连于网吧的主要原因就是游戏。目前我国正在进行网络信息工程建设，民盟作为参政议政的政党，希望能通过调查数据来引起政府的重视，在建设网络文明、制定相关法规的时候能够给予青少年更多的关注。

中国民主同盟

中国民主同盟（简称民盟）是主要由从事文化教育以及科学技术工作的高、中级知识分子组成的，具有政治联盟特点的、致力于社会主义事业的政党。主要创始人为张澜、沈钧儒、黄炎培、章伯钧等。

民盟成立时的名称为“中国民主政团同盟”。参加的党派有：中国青年党、国家社会党(后改称民主社会党)、中华民族解放行动委员会(后改称农工民主党)、中华职业教育社、乡村建设协会等。1941年11月，中国民主政团同盟公开宣布成立。1942年，沈钧儒领导的全国各界救国联合会加入。1944年中国民主政团同盟决定改名为“中国民主同盟”。1945年，民盟一大召开，推举张澜为主席。1947年10月，民盟被国民党当局宣布为“非法团体”，总部被迫解散。次年1月，民盟在香港召开一届三中全会，成立临时总部。1949年9月，民盟代表张澜、沈钧儒、章伯钧、罗隆基、张东荪、史良、楚图南、费孝通等出席政协第一届会议，张澜任中央人民政府副主席，沈钧儒任全国政协副主席、最高人民法院院长，史良、胡愈之分别任政府部长。建国后，民盟分别于1956年、1958年、1979年、1983年、1988年、1992年、1997年召开第二、三、四、五、六、七、八次全国代表大会。民盟发展成员以大中城市为主，以从事文化教育工作的高、中级知识分子为主。民盟在除台湾、西藏外的30个省、自治区、直辖市建立了地方组织，共有盟员14万余人。

但是，从调研报告中我们可以清晰地发现，调查者更关注的是电子游戏的负面影响，而对于电子游戏能给未成年人带来什么样的帮助只字未提。就此沈绮云女士表示，对于青少年玩电子游戏，民盟并不是反对，而是认可的态度。但报告中之所以没有提及电子游戏的积极影响，是由于他们希望通过这个报告，让相关部门了解到电子游戏的负面影响，以便于这些部门在相关法律法规的制订以及引导未成年人健康适度地玩电子游戏上作为参考。但报告中也提到了“罪魁祸首是游戏本身”，然而当你耐心地忍受这些枯燥的图表看到这里时，我想你已经找到了“电子游戏与未成年人教育问题”这个命题的答案，而这个答案就来自于这些愈来愈清晰的数字。青少年玩游戏上瘾，真的完全罪在游戏么？

我们无法否认游戏本身的声光效果、娱乐性、刺激性对未成年人的吸引。但是，目前市场上有售的单机游戏和正在运营的网络游戏（抛开盗版不提）都是通过了国家相关部门审批的，他们在暴力、刺激性等方面都会被限制在一个可以接受的尺度内，而不足以直接对未成年人的身心造成危害。而所谓“未成年人”顾名思义就是因为年龄较小而缺乏自主行为能力的人，他们无法对自己的所作所为负责，也缺乏足够的控制能力。想要预防未成年人玩游戏上瘾，首先要依靠父母也就是监护人的因势利导。孩子缺乏对是非的辨别能力，他们往往会对游戏的内涵或者表面做出错误的理解。《仙剑奇侠传》本是款宣扬真善美、展现人间真情的游戏，若玩游戏的未成年人真的像李逍遥一样从小就舞枪弄棒，希望以武力去“行侠仗义”，显然违背了游戏制作者的本意。而这时候则更需要家长在旁边教育和引导，告诉孩子哪些是正确的哪些是错误的，告诉他们如何明辨是非。《盟军敢死队》、《闪电战》、《三国志》完全可以从表面上理解为充满杀戮的游戏，但在家长的引导和帮助下，或许玩游戏的过程就能变成一场生动的历史课。那些埋怨孩子玩游戏耽误时间的家长，可曾想过自己对待孩子玩游戏做过些什么呢？这与家长的素质也存在着根本的联系，游戏成瘾的未成年人50%以上家长受教育程度不高或多或少地说明了这个问题。预防未成年人玩游戏上瘾，首先应该提高家长自身的水平和道德素质、法律意识，鼓励社会力量创办家庭教育培训指导机构，使家长能更好地履行监护人的义务。

同时未成年人玩游戏上瘾，社会和学校也存在着不可推卸的责任。一味地禁止，视游戏如同洪水猛兽，只能更加激发未成年人的好奇心。家里父母管束严格不能玩游戏，学校又禁止玩游戏，无疑把缺乏自主能力的未成年人直接推向了社会。而目前在我国，缺乏适合未成年人娱乐的场所，以北京为例，绝大多数少年宫、青年宫都形同虚设，或者索性被改建成了电影院、网吧、台球室等赢利性场所，同时体育场馆也并没有对未成年人有切实的优惠，未成年人不去网吧，难道歌厅、舞厅、酒吧、饭店更适合他们休闲娱乐？未成年人需要一个良好的社会文化环境！在记者与前文中提到的卢校长交流时，卢校长提出的“绿色网吧”的概念令人眼前一亮，而记者接触到的未成年人也普遍表示，社会上的网吧人员混杂、空气污浊、环境喧闹、收费高昂，若学校能开设网吧，同时允许他们在里面玩游戏的话，他们都会到学校的网吧上网。卢校长表示这将是最好的管理未成年人的办法，不但通过老师的管理可以严格地控制学生游戏的时间和上网浏览的内容，也能给他们提供一个健康、安静的上网环境。然而是否引入社会上的网吧来实行承包？一旦学生在网吧浏览成人内容老师没有发现或未能及时处理怎么办？开办“绿色网吧”的资金如何解决？一个个问题摆在面前。其实，在去年年底，哈尔滨的一些学校就实现了校内网吧的开设，通过“防火墙”、网络控制中心和网络管理员的层层过滤，来对学生上网实施控制。但是，这一做法的成熟和普及还尚需时日。

感谢民盟的调研报告，为我们提供了如此丰富和翔实的资料，让我们能了解目前未成年人玩电子游戏的现状，为我们的电子游戏产业能健康发展，为给未成年人健康成长创造一个优良的社会环境提供建议和参考。无论是对于从业者的我们，还是对于普通的电子游戏玩家，都具有相当高的参考价值。在采访中，调研报告的编者为我们提供了热情的帮助，同时记者也注意到在谈及电子游戏的时候编者显得十分慎重，这也从一定程度上反映了民盟对电子游戏的态度。在报告中我们也能发现民盟对于电子游戏的认可和重视，同时报告中出现的问题也体现出了部分编写者对电子游戏缺乏足够的了解。

想让青少年健康、适度的玩到适合他们的游戏，我们要走的路还很长。

游戏新闻眼



新闻头条

单机游戏持续萎缩，第三波大幅缩减大陆营业规模

■本刊记者 鸦嘴兽

从2002年开始，在盗版特别是宽带环境下的网络盗版以及网络游戏的强烈冲击之下，单机游戏在大陆及台湾省的生存空间日渐萎缩。记者日前得到消息，老牌游戏厂商第三波软件（北京）有限公司从4月初开始大幅度缩减营业规模，在渠道方面，第三波上海分部从原来的14人一举缩减至3人，而北京总部也已经减至原来的一半。4月11日记者在现场采访时发现，原来占据北京华通大厦两个楼层的第三波北京公司，如今全部集中在大厦二层办公，以进一步降低运营成本。

"直到现在我仍然认为单机游戏是有机会的，不做实在太可惜了。"出乎我们的意料，即使如此，第三波北京公司总经理李大卫仍然没有丧失对于单机游戏的信心。"我认为单机游戏目前的窘境主要是因为盗版的生产方式已经发生了根本性的改变，以前做盗版还需要生产线，不是普通人能够掌握的，而现在刻录机的大规模普及早已使盗版走入家庭，生产盗版太方便了。""以台湾省为例，现在一套正版游戏的销量一般也就能卖出几千套，而大陆的销量虽然比台湾省大，但是单价过低，因此目前不要说赚钱，就是能够收回成本的产品也非常少了。就在这样的形势下，网络游戏又夺走了单机游戏的一大块市场。"

那么为什么李大卫仍然认为单机游戏可做呢？他向我们分析说："现在大家都退出了单机游戏的市场，反而使得这个市场中的竞争者变少了，可是需求仍然存在，而且虽然台湾省的很多厂商都放弃了单机游戏的制作，欧美还是不断有产品涌现，这些产品总是要寻找市场的。再加上现在单机游戏形势低迷，容易压缩成本，因此单机游戏并不是不能做的。"

然而第三波北京公司仍然退出了单机游戏市场，今年除了早已确定的《樱花大战3》之外，该公司将不会销售其它单机游戏产品。据公司人士透露，原来计划的三国武将列传系列也将停止开发，这就意味着深受玩家喜爱的《三国赵云传》不会再有下文了。"《樱花大战3》的延期实在是把我们害苦了。"李大卫长叹一声。由台湾大新负责移植汉化的这款游戏，发售日期从去年秋天一直拖到今年暑期，吸干了第三波仅有的一点流动资金。"如果《樱花大战3》能够按原计划如期上市，或者至少在去年圣诞节前发售，也许第三波台湾总公司还能同意我们接着做下去。"李大卫最后说，"现在我们只能在《龙族》、《三国策Online》和《宠物王》等网络游戏里继续为大家服务了。"

从第三波出来，记者感到心里很沉重，面对单机游戏的困难局势，我们除了继续呼吁玩家们支持正版之外，也实在没什么其它好说的了。毕竟如果大家还想玩到由本土厂商开发的优秀中文游戏，就必须让他们保留一个最基本的生存空间。



新闻狙击

《反恐精英》1.6版代理风波

■本刊记者 古留根尾·我我神

最近有消息称，CS1.6的国内代理权将由世纪雷神而不是奥美电子获得。得知这一消息后，记者对两家公司进行了采访。奥美电子的市场部高级副经理任贵勇告诉我们，目前奥美并不清楚世纪雷神所代理的产品是CS1.6还是Activision的《胜利之日》（Day of Defeat），因此无法对此事发表明确的看法。若世纪雷神代理确是CS1.6，任先生称，因为CS1.5版本和1.6版本的引擎十分相似，没有太大的改动，因此再次代理该产品的意义不是非常大。考虑到最近奥美即将协办的中国电子竞技联赛GOC中有CS项目，任先生说，比赛依然将使用CS的1.4版本。而1.6取消了后续服务的措施，是否能为市场所接受，还要征求进一步的玩家意见。由于世纪雷神的主要负责人均未在公司，该公司市场部人员声称据他所了解，该作可能是由Activision发行的《胜利之日》。据悉这款产品的签约授权目前遇到了一些问题。至于其它详细情况我们没有得到更多答复。本刊将对此事做进一步报道，请密切关注。



公告板

育碧软件关于"EQ私服事件"的官方声明

近日，育碧软件从媒体记者、各大网站、游戏论坛等诸多途径了解到"EQ私服"开始出现大陆并在小范围内流传，甚至开始出现部分EQ私服专题站提供服务器端程序下载，更有甚者制作服务器端光盘传播"EQ私服"。在此期间，很多热心的玩家朋友不断打来电话，询问此事，表示希望官方能严惩所有的"EQ私服"制作和传播者，维护玩家利益，为纯净中国的网络游戏环境贡献力量。我们在对继《传奇》之后再次出现传播制作私服的情况痛心疾首的同时，对大部分绝对拥有一流素质的中国玩家对EQ的关注和支持表示欣慰。

中国电子竞技联赛在京举行开幕式

由奥美电子（武汉）有限公司协办、上海技展信息科技有限公司总承办的全国竞技网络游戏论坛暨交流活动（中国电子竞技联赛GOC 2003）于2003年4月18日在北京太庙正式拉开序幕。本次活动开展的目的是在政府的管理与领导下，促进国内竞技网络游戏发展，打击盗版软件，推动正版软件市场发展，规范网吧行业管理，以期引导竞技网络游戏走向健康、积极的发展道路。主办方希望将这个专业电子联赛长期办下去，办成中国自己的WCG。联赛推出了与有些体育项目完全相同的甲、乙级资格等级制度，在全国设立了16个赛区，由评级赛、循环赛、争霸赛、国际邀请赛组成全年的比赛周期。首批比赛项目由奥美公司代理的《星际争霸》、《反恐精英》、《魔兽争霸Ⅲ》组成，将接纳全国20万选手报名参赛。





组委会主要成员举杯庆祝GOC开幕

《电玩方舟》全国巡展进度报道

国内第一家全国范围播出的游戏专类电视节目《电玩方舟》于2002年12月14日全面改版后，在全国13个大城市陆续展开2003年度《电玩方舟》电视节目巡展活动。继南京、重庆、长沙、石家庄等地成功举办后，将于5月24日在郑州举办巡展活动。此次活动由北京后方国际影视文化传播有限公司全力支持主办。现场有众多电视媒体、游戏网站以及专业杂志的创作编辑人员出席。

八亿时空的专业游戏PC

假如你还记得美国曾推出的一款游戏PC，那么就不应该对以下的概念感到陌生。经过长时间的酝酿，八亿时空推出了专业化游戏PC“精灵”系列。该系列PC使用了支持HT的最新Intel Pentium 4处理器和ASUS主板，NVIDIA Ti4200、Ti4600和FX系列显卡。该系列的三款电脑专门针对游戏发烧友的需求，而不是单纯地搭配最新配件而已。

五月电子竞技再度开赛

同WCG、CPL并称为全球三大电子竞技盛事的法国ESWC大赛即将亮相中国。中国区预选赛于2003年5月中旬正式开始。ESWC全称Electronic Sports World Cup，电子运动世界杯，由法国曾举办过LAN ARENA的Ligarena公司主办。来自全球29个国家的数百名选手将参加3个比赛项目和3个表演项目的角逐，总奖金额超过15万欧元。本次ESWC中国区预选赛将设置魔兽争霸Ⅲ（Warcraft Ⅲ）及反恐精英（Counter-Strike）2个比赛项目。

《天堂》推出抽奖新活动

《天堂》于4月21日到5月16日这段时间内推出了新的抽奖活动。奖品包括惠普笔记本电脑、松下GD88彩信手机、《天堂》游戏武器+9瑟鲁基之剑和隐身斗篷。这次抽奖活动贯穿了整个“五一”假期。

与中国CS顶尖战队对决

日前记者获悉，华硕全国CS风云争霸赛再次开战。为了能让更多的战队参与到活动中，华硕全系列显卡均免费附赠参赛券。购买华硕显卡的用户只要凭借贴在显卡外盒上的贴纸，即可与全国顶尖CS战队对决。华硕全国CS风云争霸赛详情请参阅华硕网站：www.asus.com.cn。

2003年5、6月大陆游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	语种	出品公司	游戏类型	容量（CD）	价格（元）
			新天地			
5月	圣书外典——亚雷克篇	中文	Stack Software	卡片冒险	2	49
5月	圣书外典——白银篇	中文	Stack Software	卡片冒险	3	69
5月	海滨嘉年华	中文	EIDOS	经营模拟	1	49
5月	罗马执政官	中文	EIDOS	即时战略	1	49
5月	秋之回忆2	中文	KID	恋爱冒险	3	69
			怡采科技			
5月	无人永生2	中文	Sierra	第一人称射击	1	57
5月	离子风暴	中文	Wanadoo	第一人称射击	2	待定
			育碧			
5月22日	鬼武者	中文	Capcom	动作冒险	4	69
5月22日	鬼武者豪华版	中文	Capcom	动作冒险	4	148
5月29日	彩虹六号之盾牌行动	英文	育碧	第一人称射击	待定	69
5月29日	帝国时代黄金版	待定	微软	即时战略	2	49
5月29日	星际游骑兵	待定	微软	动作	1	49
5月29日	潘多拉魔盒	待定	微软	益智	1	49
5月29日	黑色豪门	英文	育碧	冒险	1	49
5月29日	绝世宝贝	英文	育碧	益智	1	49
			EA			
5月	007——夜火	英文	Gearbox	动作冒险	1	待定
5月	模拟人生——人生无限	中文	Maxis	模拟	1	待定
第2季度	荣誉勋章——奇袭先锋	中文	2015	第一人称射击	1	待定
第2季度	公元1503	中文	SunFlowers	策略	2	待定
第2季度	印第安那·琼斯与皇陵	英文	LucasArts	动作冒险	1	待定
第2季度	模拟人生——超级明星	中文	Maxis	模拟	1	待定
第2季度	F1职业挑战赛	英文	EA	运动竞速	1	待定
			天人互动			
5月	魔剑	中文	En-Tranz	网络角色扮演	无	测试
5月	黑客帝国	中文	Shiny	动作	7CD	待定
5月	秘密潜入2——隐秘行动	中文	Codemasters	第一人称射击	2CD	49



5月是美好的

晶合时评

■本刊记者 生铁

游戏与现实之间的根本矛盾到底在哪儿？

无论是人还是生活在地球上的其他动物，其幼年学习生存技能的最重要途径就是游戏。当然，这里所谓的游戏不是电子游戏。小孩子正是通过玩游戏来模拟他目前还无法参与的某种社会行为，并模拟扮演某种社会角色。

可电子游戏呢？不正是成年人通过玩游戏来模拟他目前（或者永远）不可能参与的某种虚构架空的社会行为么？当一种行为或角色永远无法在现实生活中出现时，对之沉迷的人会不会永远停留在游戏之中呢？

上海光通公司最近一段时间陆续在《传奇3》（http://www.mir3.com.cn/）网站上推出了一些《传奇3》的截图，这些图片大概会吸引很多人的眼球，画面看起来精致了许多，但仍具相当的亲切感。前一段时间有传闻说光通《传奇3》的版号审批受阻，从光通的官方口径得知，这仅仅是个谣言，游戏的公测将在近两个月内开始。



如果你对网络游戏不感兴趣，那么接下来的消息或许会令你感到满意。EIDOS近日公布了《盟军敢死队3——目的地柏林》（COMMANDOS 3: Destination Berlin）的一些新的游戏画面。从画面上看，新一代的“盟军”采用了新的图像引擎，贴图更为真实，探索视角也得到了优化。这款游戏最低配置为1G的CPU，GeForce2级的显卡。据悉这款游戏目前已完成了70%的工作，并将发售日期定在了今年9月。PYRO的制作人声称这将是“盟军”系列的最后一款作品。



想来也是，二战历史上脍炙人口的秘密行动再多，像“盟军”这样做到第3代也就差不多了。见好就收无疑是一种明智的做法，留下美好的回忆非常重要。PYRO给人的感觉是一家非常具有独立思维的开发团队，他们表示说“盟军3”之后的产品将是新类型的游戏。虽然他们信誓旦旦，但笔者仍然对EIDOS表示怀疑，他们真的不会打《盟军敢死队4》的主意吗？



谈到游戏类型的创新，我们不如把这个话题拉大一下。类型是什么？是一种归纳的方法。虽然很多人拒绝将游戏类型化，但它还是实际地存在着并成为玩家进行消费选择的重要参照系。

去年几乎是同期推出的《魔兽争霸Ⅲ》和《英雄无敌Ⅳ》，虽然均为策略游戏，但其中RPG的培养要素都得到了不同程度的增强。而笔者前不久测试的《闪电战》（Blitzkrieg）更是将作战单位的升级和多线任务的互动完美地结合进即时战略（战术）游戏中。这款由德国CDV发行，俄罗斯Nival Interactive开发的即时战略（战术）游戏是《突袭》（Sudden Strike）的后续作品。一部相当不错的作品。

只是谈游戏当然兴味盎然，但游戏开发者也一样生活在现实之中。最近有消息确认，黑岛（Black Isle）的主策划和创始人之一的Feargus Urquhart结束了他这份长达5年的工作，即日起正式从黑岛离职。在任职的5年里，他参与或主持开发了《辐射2》、《异域镇魂曲》、《冰风谷》和《博德之门》等一系列优秀的RPG作品。目前他尚未透露自己未来的计划。在离职前他还曾透露，由于受母公司Interplay的财政危机影响，《辐射3》（Fallout 3）的开发尚且遥遥无期……



瞧，其实这样挺好，我想象不出最低配置需要2G CPU、GeForce4显卡的《辐射》该是个什么样子。如果金庸不在了，而金庸小说还在不断推出，它还能看吗？

5月是美好的，因为新一届E3大展已经开幕了……



数码GAME

100万： 为了让Acclaim能顺利渡过财政难关，公司执行总裁格雷格·费舍巴赫和詹姆斯·斯各罗普斯基每人从自己的腰包里掏了100万美元。

20%： XBOX在欧洲的价格将下降20%，即199欧元，比PS2更为便宜。这么做是为了使公司销售地位能领先于任天堂。

42%： 第3季度的财政报告显示，微软的利润总额为78.4亿美元，比去年同期增长了8%；然而家用与娱乐分部的收益却只有453万美元，比一年前整整少了42%。

整合型网游点数卡将虚拟通路与实体结合，预计将拓展到全球中文市场

刘言飞语
■台湾 刘稼禹（本刊特约作者）

说起三国时代，大多数的中国人就算没看过《三国志》，大概也读过罗贯中所写的《三国演义》吧。这段由魏、蜀、吴三国鼎立，在政治、外交、军事上充满了机智、谋略、武勇的中国历史，十几年来一直是国内外电玩游戏界最爱用的题材之一，即使目前各类型的三国游戏都已经做到滥了，还是不断有厂商在继续开发这个题材的产品。

回顾台湾省自制游戏中最早以三国为题材的，大概是90年代初期出身自智冠“金磁片创作比赛”的《三国演义》及《吞食天地》吧——虽然这两款作品在当时都被不少资深玩家认为有浓厚的模仿游戏机上三国游戏的意味，无论如何，当它们正式商品化上市后仍广受欢迎，并且《三国演义》的作者陈则孝和《吞食天地》的作者陈佳评，后来也都成为智冠科技重要的栋梁之材。

一眨眼10多年过去，现在《三国演义》系列已在去年推出Online版，而《吞食天地》系列也预计在今年暑假推出Online版。《吞食天地Online》这款以幻想三国为背景的RPG游戏，将以可爱的造型、丰富的剧情及独创的“捕捉系统”为特色而不再注重练功打怪，并且它也是智冠新推出之“智游卡”预计能一卡通吃的5款游戏之一。说到这，不免就要顺便提一下最近智冠经常在电视上强打广告的新产品智游卡了：这张智游卡目前整合了智冠旗下的《金庸群侠传Online》、《三国演义Online》、《仙境传说Online》、《传奇Online》以及《吞食天地Online》，玩家只要买一张智游卡进行储值，然后就能将点数转入以上5款游戏中的任何一款来使用，而且除了台湾省之外，它也预计会在暑假前于全球中文市场中推出，让两岸三地的玩家都能以此机制来存付线上游戏的费用。后续智游卡还会再纳入更多的游戏，也会提供小额点数的转储功能，让玩家能更有弹性地运用储值点数，并有利各游戏商在渠道上的运作。

如果大家不健忘的话，一定知道其实智游卡并不是什么新点子，像中华网龙去年10月时就曾推出过整合了《金庸群侠传Online》及《三国演义Online》的游龙卡，而整合了《万王之王》、《童话》等多款游戏并由雷爵资讯统筹的“通用卡”，也已在去年圣诞节时正式上市了。这些整合性的游戏点数卡不仅让玩家能更弹性地使用点数，另一方面，也让一些新上市游戏和比较不那么受欢迎的游戏能搭一下热门游戏的顺风车，令玩家能很方便地转移一些点数去试玩它们，或是解决因产品弱势难以在便利商店上架的问题。至于这种点数卡能持续多久或有没有可能在消费市场上进一步形成统一之势，还得看渠道商后续的营运实力而定。

接下来要说的是一件与日益泛滥的外挂程序有关的消息。代理《奇迹Online》的因思锐游戏总局在4月中旬宣布该公司已与警方配合，对使用外挂程序或设计黑客程序的人进行搜证，并准备采取法律行动求偿新台币百万元。外挂程序不仅会对游戏本身造成影响，并且也会破坏游戏的公平性，向来是游戏公司最头痛的问题之一；之前业内甚至还有人看好许多玩家爱用外挂的商机而出版像“金庸自动练功包——练功外挂自己做”之类的书籍来牟利（目前游戏公司已对该书商和经销商发出存证信函要求回收）。不过，有些玩家就算被砍帐号、停权或被关闭也照样继续使用外挂，所以这次因思锐狠下心来要把查证的整批玩家名单提供给警方处理，希望能达到吓阻之效。但该公司也表示，曾使用过外挂或骇客程序的玩家只要能在4月底之前提出个人资料及道歉信，他们就会不予追究，盼请玩家们切勿自误。的确，目前台湾省许多网游犯罪案件仍是比照真实世界的法律来处理，年轻玩家若一时轻忽而误触法网，便可能面临被起诉或留下前科的命运——此惩罚是否过重也曾引发过一些争议。因此，台湾省“经建会”日前就已在“网际网络经营与法制座谈会”中做出了决议，要提案修法把网游犯罪中的盗窃行为从公诉罪改为告诉乃论。

除了人为造成的游戏不公或纠纷之外，在网游世界中当然也有不少温馨、生活化的一面。鉴于近期天灾人祸不断（包括美伊战争、SARS疫情以及香港明星张国荣跳楼自杀身亡等），宏碁戏谷的《龙族》就举办了一项送菊花悼念往生者的活动。在4月10～24日这段期间，玩家登入《龙族》之后就能得到白菊花一束，然后便能拿着这菊花到三国主城的墓碑那里为亡者献花。另外，许多玩家也因SARS之故窝在家里上网，相对地，也使得最近台湾省的网游人数暴增；而《仙境传说》游戏里除了有可当防具来使用的口罩之外，GM也会配合政府相关单位进行SARS的防疫宣导，不定时在游戏里公告SARS的相关小信息！

TV GAME乱弹

同一天空下的两个世界（二）

■上海 叶伟

在上期曾提到过的所谓“黑色圈套”，在业界内部，指的就是硬件厂商所颁布的技术规范里比较模糊的条文。

在大多数情况下，技术规范中都会明确告知开发商可以做什么、不可以做什么，但在某些部分偶尔也会有例外：比如硬件商只是告诉你某种场合下不可以做什么，却不给出正确的例子，让开发商自行决定该情况下的具体操作。这样做的好处是便于硬件商随时灵活调整自己的策略：如果该作品的整体质量一般、预计市场反应平平，或者硬件商本身也将在同时推出一个相似作品的话，那么开发商所自行决定的部分往往就会成为审批时的把柄，硬件商通常会以此错误为由拒绝批准并要求软件商改进，从而迫使软件商重新调整预定的发售时间，以避免劣作或者强竞争对手对自己的影响。

但如果该软件商的作品是市场期待的大作，而且预计将对相关硬件的销量产生强烈的拉动作用，或者这是第一方、第二方、核心第三方所开发的产品，硬件商往往就会放松对这部分乃至整个技术规范的检测标准。以NGC为例，《生化危机》、“Zelda”之类的大作都在不同程度上有着违反Guide Line标准的情况，但均顺利通过了检测。在PS2、XBOX上也有同样的情况出现。

事实上在技术规范的规定中，有几乎一半的内容不会对正常游戏造成严重的影响。这其中包括屏幕上的各种显示信息，以及在开光驱盖情况下持续游戏等（尤其指NGC这种上开盖式主机），这些都是可以灵活对待的部分——当然，决定权在硬件商那里。

硬件厂商虽然对技术检测负有绝对的责任，但他并不希望自己在这方面浪费太多的时间和精力。因此无论是索尼、微软还是任天堂，都要求软件商在产品送检之前先行做好内部测试。理论上来说，任何未经内部测试的软件，硬件商都不予理会，所以只要是稍有规模的电视游戏软件开发商，都有一支具有丰富经验的内部测试队伍。

电视游戏的内部测试，除了测试相关硬件商的技术规范以外，还包括对游戏进程的测试。这主要是检测游戏过程中所遇到的各种异常状态，包括所有妨碍或者不妨碍继续游戏的Bug。这种测试通常是非常细致的，除了正常通关之外，还要求测试员用尽一切可能的方法去发现一切可能的问题。这一方面是为了能顺利通过硬件厂商的最后检测，另一方面也是对未来玩家和自己负责。

当然并非所有的Bug最后都要被修正。由于一个Bug的修改往往会带来不可预估的后果，所以在大多数情况下，只有那些严重影响游戏进程的错误才会被改正。业界的惯例是把Bug根据严重程度分为A、B、C和Suggestion 4个档次，理论上来说A级与B级Bug是必须改正的。但如果一些A级Bug重现概率极低或者极难重现，同时技术上修改起来极为困难的话，软件商也会决定放弃。如果硬件商检测时发现了这种情况，往往会和软件商协商并签署“有条件批准通过”（Conditional Approval）的协议，以确保自己不牵涉到未来任何可能的法律纠纷。

电视游戏的检测时间根据具体游戏可从2周到8周不到，而自由度大的游戏无论是测试难度还是时间耗费都相当惊人：比如Dreamcast主机上的《莎木》，就聘用了超过300名的测试人员整整测了半年，这在业界内也是相当惊人的。

由于内部测试的特点是在较短时间内需要较多的人员参与，因此测试部门的主力基本上都是临时聘用人员。鉴于电视游戏的黄金档期通常是圣诞新年以及每年3月的财政结算月，所以从9月份到次年的2月份也是电视游戏软件公司大量聘用临时工的旺季。

电视游戏主机固定的硬件规格为测试以及纠错带来了极大的便利。一旦某款游戏在某个主机上的Bug被确认已被修正，那么厂商就可以预见到这个Bug将不会在这台主机上再次出现。加上前面所说的，一款电视游戏往往要经过两个不同部门和8周以上的检测时间才能被批准发行，因此成品电视游戏的质量是能经受相当考验的——虽然也许游戏本身并不怎么好玩。

相比较而言，PC游戏玩家所遇到的问题可能就会多得多。这不单单是因为PC游戏的检测时间、检测力量都远比电视游戏少（PC游戏不需要交硬件商检测，这加快了发售时间，但同时也省却了对产品质量的再确认次数），更由于PC的配置过多、软件系统复杂，造成了各种无法预见的Bug大量增加。当然，好在PC可随时随地发布Patch让玩家自行安装修正，因此就算游戏已经上市，也能及时得到改正。**（未完待续）**



我们的目标是创造新的即时战略之王，有最棒的游戏性、旁人不可及的图像效果，以及让玩家难以置信的创新。

——《无尽的任务之王》开发主创马克·科德威尔对这款即时战略游戏的评价。

Playstation 2最终将卖出1亿台，因此Playstation 3也就理所当然地成为索尼的市场主导。但我们同时认为一半的PS用户最后也会买台XBOX或GameCube来玩。

——DFC情报研究公司大卫·科尔对市场的展望。

本刊特稿

仙剑奇侠传三
——诗词歌赋之章

■《仙剑奇侠传三》主企划 王世颖


听听鸟语，闻闻花香。

提到音乐，在中文游戏中做得最出色的就是"仙剑"了，就算和欧美大作相比，"仙剑"也决不逊色。即使过了这么多年，在很多个人主页上依然可以听到《情怨》或《蝶恋》的优美旋律。

而动人的诗词则是"仙剑"系列的另一个保留节目，也是最能体现"仙剑"文化底蕴的特色之一，很多玩家至今依然能背诵"仙一"中的诗词。"仙三"作为"仙剑"系列的新起点，自然会无一例外地予以保留。

新诗旧梦

仙魔斗法前尘梦，剑胆琴心今世盟。
奇缘什万轮回落，侠骨缠绵柔情中。

定场诗念罢，在下在此鞠躬开讲！

《仙剑》系列少不了诗词，但诗词最难写，灵感、心情、创作欲缺一不可，否则不会有好诗。想当初做《仙剑客栈》时，时间就太过仓促，有过半个小时就要我写一诗一词的纪录，因此品质也就平平。这次决不能重蹈覆辙，因此我很早就开始了酝酿和准备工作。

说到写诗词，我可是驾轻就熟，但我的个性不喜欢对仗工整的律诗或绝句，词最合我意！自由度比较大，长短句的错落更有韵律感，而且不同的词牌天生就有不同的感情色彩，用来衬托情节最合适不过了。

虽然决定了以词为主，但诗也少不了要应景，先来一首七律，说说整个游戏的脉络。

苍茫蜀山觅仙踪，挥剑难断未了情。
千载之下同晓梦，死生不渝共誓盟。
永忆江湖初相逢，欲回人间共行影。
海枯石烂心不弃，誓补情天鬼神惊。

冥思苦想之际，头脑中突然冒出一句"飞琼神仙客"，出处却想不起来了……赶紧去查，发现是史达祖的一首《风流子》。风流子？这词牌不错，非常应景，与"仙剑"好衬。前半阕是这样的：飞琼神仙客，因游戏，误落古桃源。藉吟笺赋笔，试融春恨，舞裙歌扇，聊应尘缘。遣人怨，乱云天一角，弱


这是什么地方？

水路三千。还因秀句，意流江外，便随轻梦，身堕愁边。把其中的四句拿出来，恰是一首好诗：

飞琼神仙客，误落古桃源。
乱云天一角，弱水路三千。

很能说明"仙三"主角景天的经历哦！从神仙贬落人间，历经坎坷，弱水三千，只饮一瓢。好像是千年前的古人特意为"仙三"创作的呢！所以说"文章本天成，妙手偶得之"，就看有没有一双发现的慧眼了！

豆蔻词工

"仙三"中要用的诗词很多，没有那么幸运能找到现成的，绝大部分还是要自己动笔写才最能契合游戏的情境。这次时间很充裕，自然要求精益求精。首先找来词谱，不仅在字句上严格按照词牌要求去写，在对仗、用韵平仄上都力求做到一丝不苟。惟有用韵方面，为了读起来顺口并且照顾广大玩家的接受程度，没有按照古韵而是使用了今韵。

词牌方面也尽量决不重复：诉衷情、一剪梅、眼儿媚、采桑子、谒金门、御街行、宜男草……宛如一串跌落玉盘的珍珠。注意到了吗？我们选取的词牌名称都是3个字的，这是为了和"仙三"的章节名称对应。三代一共七大章，每章又分若干节，七大章的名称分别是：旖旎情、寥落风、朦胧雾、凄凉雪、萧瑟霜、失魂雨、流转虹。至于为什么章节的名称都带有气候名词，那是因为主角们的名字都来源于植物啊！植物对应天气的变化，不是更有花自飘零、人生无常的伤感吗？

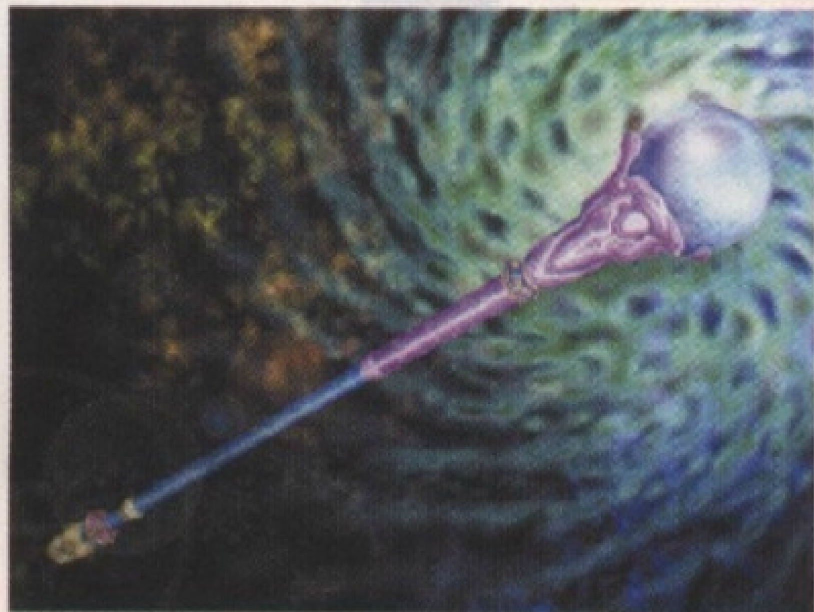
游戏开始，男主角景天和女主角唐雪见在一个很特别的情景下相遇，两个人不仅有了意外的身体接触，景天还被雪见误伤，此时景天的心境恐怕只有这首《诉衷情》可以概括了：

星沉月落夜闻香，素手出锋芒。
前缘再续新曲，心有意，爱无伤。
江湖远，碧空长，路茫茫。
闲愁滋味，多感情怀，无限思量。

词相比于诗，少了一分拘束，多了一丝意境，更适合表现细腻感情与心理变化。因此在三代中，凡是表现感情的重头戏都少不了词的衬托，于是"仙剑"系列那种古典与婉约的气氛，便如兰麝之幽香，浓郁而绵密地散发出来。


咦，这么匆忙干嘛去？

游戏类型	3D角色扮演
制作公司	上海软星
发行公司	寰宇之星
上市日期	2003年暑期
编辑期待度	♥♥♥♥♥ (4.5)







游戏中的道具。

吟诗作对，古往今来都是相伴而行，三代中也不例外。之前介绍过，三代中所有的店铺都有各自不同的名称和来历。作为商铺，当然少不了可作为招幌的对联，游戏中文人雅士也不少，普通民居中有趣的对联字画更是比比皆是。

话说渝州城西北有间“逍遥客栈”，其中有一对联：“仙传神技，入江湖天涯仗剑；酒润柔情，伴红颜且自逍遥。”耶？似乎内藏深意，可是客栈老板既不姓李，客栈也不在余杭，到底有什么内情呢？大家玩过游戏就知道了。

雷州酒楼“临风楼”，从一楼到二楼，两根大柱一幅长联，写的是：

酒当吃醉时，笑也真，说也真，露出真机，便带几分仙气；

仙到修成后，天可乐，地可乐，得来乐趣，岂止一个酒狂。

是不是又勾起大家对“仙一”的无限回忆了？

游戏后期，渝州新建铁铺“万刃堂”中有一对联：

连城价值无尘剑；倾国钱财流云刀。

这下大家知道一代中“无尘剑”的来历了吧？

这些对联多数是现成的，信手拈来，放在合适的位置便十分工整妥帖。也有些经过三五个字的改动，一下子就从泛泛的对联变成单独为“仙三”打造的词句。这些虽是小处，但最能反映我们“仙三”制作群的用心与认真，小处都如此精心，整体可想而知。

曲润柔情

音乐部分是我们研发团队最不敢怠慢的，毕竟一代的音乐让大家回味多年，用“绕梁三日”来形容似乎还不够呢！这次三代的音乐由缪斯特音乐工作室和大宇内部音乐制作人员合力完成。虽然是外包给身处台湾省的制作小组，但我们团队内部也做好了最充分的准备。首先应用了3D音效的技术，根据发出音效物体的位置和距离，听起来会有不同的音量和方向，这样和充满整个场景的背景音乐一点都不会冲突。内部制作的音效也精益求精，这样才能和优美的音乐匹配得更好。

音乐的企划设定是我最头痛的工作，因为我几乎就是个音盲，不仅音乐知识欠缺，而且对旋律几乎没有记忆力。好在我的主管张毅君总监对音乐十分在行，又是企划出身，因此很多这方面的工作就由他进行处理了。

张毅君总监帮忙做的工作主要是根据我的文字设定和美术场景风格，寻找合适旋律或配器的参考音乐，提供给音乐制作群参考。毕竟相对于美妙的音乐来说，文字就显得苍白和贫乏了，而参考音乐是我们双方的沟通桥梁，而且是最直观、最形象的哦！但这个工作过程是非常艰苦和枯燥的，需要从大量资料中遴选，遇到实在难以取舍的状况还需要大家参与讨论或者票选。



不知道城口的榜文上写了些什么。



树下站的是个乞丐么？

具体到进行音乐制作的人员，一共有4位，他们各有专攻，都是有丰富制作经验的资深音乐人。首先为大家介绍台湾省MIDI界教父周志华先生，他可是专业的配乐大师，作品涵盖广告、戏剧、游戏、动画配乐及现场演奏、流行音乐唱片作曲、编曲等各个方面，仅电视连续剧的配乐作品就有60多部，而且日本电视节目以及纪录片中的一些配乐也出自周大师之手，其中日本NHK《西南丝路》配乐被收录在SONY唱片《Image》配乐合辑里，在日本创造了超过160万张的销售佳绩。其他如800多支广告曲、数十首唱片制作更是不胜枚举。在游戏领域，周大师同样创作颇丰，大家熟悉的《守护者之剑》、《圣女之歌》、《流星蝴蝶剑》等都是出自他的手笔。

另外一位骆集益先生和“仙剑”的渊源甚深，一代的音乐CD中，《雨》、《蝶舞春园》、《桃花幻梦》等曲目就是骆先生在林坤信先生的FM配乐旋律基础上进行编曲的，接着就是与“仙剑二”的合作，其中的《朝曦煦风》、《余情幽梦》等曲目也是由骆先生进行编曲。骆先生更为擅长歌曲的创作，曾经为范晓萱、梁咏琪、吴倩莲等歌手的专辑做过编曲。

接下来出场的两位是我们大宇集团内部的研发人员。曾志豪先生出身音乐世家，举凡大宇著名游戏作品的音乐制作部分，他都有参与，包括著名的《大富翁》系列、《明星志愿》系列、《天使帝国》系列等。和上海软星也不是第一次合作，《汉朝与罗马》中，罗马阵营的音乐就是他的手笔。

最后一位吴欣叡也是一位重量级人物，相信大宇的老玩家对他都非常熟悉，《轩辕剑》系列音乐的创造者，还有《阿猫阿狗》、《魔幻骑士》等游戏的音乐都是由他完成的。在《汉朝与罗马》中，他负责的是汉朝阵营部分。

以上4位共同构成了“仙三”的音乐制作群，阵容可说是非常强大，同时每个人都有不同的特色和专攻，分别负责“仙三”中不同风格的音乐，令整个游戏的音乐表现异彩纷呈。对于音乐的精彩，我的文字实在是无能为力，只有请大家耐心等待，在“仙三”游戏中慢慢体味吧！

下一期将为大家献上精彩的《六界因果之章》，为大家讲述“仙三”故事背后背负的故事。P



独家报道



武功修行系统揭密

《剑侠情缘Online》的消息在各大媒体上均有报道，本次我们特别与金山公司珠海西山居研发小组进行接触，并拿到独家的《剑侠情缘Online》的武功修行系统资料，以飨读者。





游戏类型	大型多人在线
制作公司	西山居
发行公司	金山
上市日期	2003年6月
编辑期待度	♥♥♥♥♥
期待ing………	

■本刊编辑部

创建具有个性的人物

角色的基本属性由力量、身法、外功和内功4项组成，它们的初始值由系统给定，以后可以通过分配角色升级所获得的属性点数来进一步提高，同时也存在通过完成任务获得属性点数的可能。

角色的主要战斗属性包括生命、内力、体力3项。生命是角色在战斗时可以承受的伤害总数，当生命值为0时，角色死亡；内力是角色使用武功时需要消耗的气力，当内力不足时角色无法使用武功；体力在角色行动时消耗，当体力不足时角色无法进行需要消耗体力的行动。此3项数值都可以通过药品或武功进行恢复，同时它们也随时间慢慢自动恢复。

另外杀伤、命中和防御3项战斗属性也很重要。杀伤是指角色当前选定武功可能对敌生命造成的伤害数；命中是指角色当前武功伤及敌人的可能性；防御是指角色降低敌人对己造成伤害的能力。

五行轮转，生生不息

角色的五行防御即雷防、火防、毒防、冰防和力防，游戏中的五行武功分别对应5种自然力量的伤害形式，即雷、火、毒、冰和力。当角色受到某种自然属性的武功伤害时，要扣除对应五行防御所占的百分比，从而达到减少伤害的效果。五行防御的初始值全为0，最大值为95。玩家可以装备具有五行防御加成的防具来改善角色五行防御数值。

当角色进行攻击或受创时，角色的怒值会增长，其范围为0～100。怒值达到100时最多可保持40秒时间，这段时间被称为激怒状态，处于激怒状态的角色受到敌方攻击会缩短激怒状态时间。角色在激怒状态下的各项数值都将得到大幅度提升，例如杀伤力将提高2～4倍。

人物出生时必须选择自己的五行属性，这五行属性就限制了以后他能够拜师的门派。

金系为少林、天王；木系为五毒教、唐门；水系为峨嵋、翠烟门，这一系只招收女性玩家；火系为丐帮、天忍教；土系为武当、昆仑。

金系人物类似于其他游戏中的战士类型，战斗方式以肉搏为主，生命值高、重力量；木系人物既能远程物理攻击，也能设置机关陷阱；水系专为MM们设计，武功轻灵，擅长辅助性技能；火系既能近战，也可远袭；土系生命值低，但攻击力或特殊能力惊人。

剑网武学秘笈大披露

游戏中绝大部分武功都可以在门派中学到，当人物加入门派后就可以接到师长交代的任务，完成任务后即可学习武功，越厉害的武功要求接任务的角色等级越高，但学到的武功都只有初级，只有通过自己的修炼才能发挥出武功的最大威力。绝世武功可不是每个人都能学到的，这就要看你的福缘了。

少林派的武功要求打好基础，逐步前进，所以其特色为近战招式与内功相结合，虽然前期升级速度不快，但到了后期，防御力、五行抗性和生命值都很高，是大规模战斗中坚持时间最长的角色。少林派的入门武功是金刚伏魔，以后慢慢就可学习横扫六合、行龙不雨、龙爪虎抓这些高级武功。具体的内功包括：混元一气功可增加修炼者的体力上限；金刚护体可

















增加防御力；最神奇的易筋经能增加对所有属性伤害的抗性，但只有少数弟子才有缘修炼。少林派在修行佛法后还拥有禅唱的特殊能力，初期可以提高自己和同伴的战斗力，修炼到最高等级学会狮子吼之后威力无穷，在震晕周围大片敌人的同时也能对他们造成伤害。

天王派的武功以招式为主，肉搏招式特别多，其中有的能在短时间内连续攻击敌人多次，比如回风落雁、阳关三叠；有的附加有特殊属性伤害，比如斩龙决、惊雷斩等；还有的招式功效非比寻常，比如有一定几率降低敌人1/4的生命值，或在危急时刻以自己生命为代价攻击周围大片敌人。天王也有一些辅助性的功夫，比如金钟罩可提高自己的防御力，沾衣十八跌可反弹敌人的伤害等。

唐门暗器闻名天下，但他们也精通陷阱机关之术。虽然正面交锋唐门中人不占优势，但他们的各种手段也防不胜防。唐门有霹雳弹、夺魂箭、满天花雨、天罗地网等厉害的暗器功夫，也能布置刀刃、暗雷、寒霜等多种机关暗算对手。唐门中人不擅正面作战，要求玩家眼疾手快，善于打游击战，也可以布下大批陷阱守株待兔，非常讲究技巧。

五毒当然是使用各种毒药的行家，不仅能给敌人造成持续伤害，还可以降低敌人的战斗能力和五行抵抗力。五毒的攻击性武功以毒攻击为主，包括毒砂掌、血手毒杀、幽冥骷髅等，虽然攻击力不是很强，但如果对方不能及时解毒也只有死路一条。辅助性武功如冰蓝玄晶等能降低敌人的五行抵抗力，在对付高等级敌人或PK时特别有效；还有一些特殊武功，比如能让攻击自己的敌人中毒等。加入五毒也不要想成为独行侠，但躲在后方偷偷给敌人下毒的感觉也挺有趣。

峨嵋派小师太的武功绵里藏针，虽然对敌人的伤害不是特别高，但可以产生降低敌人速度的效果，同时她们也能给自己附近的队友增加各种各样的战斗能力，为大范围内的同伴恢复生命值更是峨嵋的独有绝技。飘雪穿云、四象同归、佛光普照这些攻击性武功都带有冷冻效果，可对敌人造成物理伤害；秋风可以加快同伴的体力恢复速度，望月能加快队友的生命值恢复速度，梦蝶能加快队友的内力恢复速度，这些技能可为队友节省无数的药钱；最厉害的佛心慈佑还可增加队友的生命值上限，团体作战效果巨大。峨嵋也招收俗家弟子，相信是女性玩家的一大好去处。

翠烟门的漂亮MM们不仅迷人，武功也不比别人差。她们的武功也带有冰冻效果，还有大范围攻击的武功，风花雪月、风卷残雪、雨打梨花这些武功不仅名字好听，威力也很强。她们还有很多辅助性的技能，可以增加自己的防御力，也可以为一个同伴疗伤。还有更特殊的，比如危急之时隐藏自身、迷惑敌人帮助自己战斗等，翠烟肯定是游戏中最有趣的门派。翠烟和峨嵋都招收女弟子，这是游戏设计者特地为女性玩家量身定做的，希望以后不要有太多人妖混迹其中。

丐帮弟子在低袋时武功低微，只有投石问路、沿门托钵这些基本防身武功，但为了学到镇帮之宝的打狗棒法和降龙十八掌，丐帮弟子必须忍辱负重，潜心修炼，一旦学成足以傲立武林。丐帮还拥有为队友增加五行抵抗力的特殊技能，若正确使用能让团队实力增加很多。丐帮还有一些很有个性的技能，比如能隔空取物而在抢东西时大有用处的妙手空空、喝了酒之后能在短时间内增加所有抗性的醉蝶狂舞。丐帮肯定不会让喜欢它的玩家失望。

天忍教背后有金国的支持，所以武功非常全面，既有利用火药与武功相结合而能伤人于百步之外的绝招，比如残阳如血、烈火情天等，等级高时攻击范围非常大；也有在近身攻击的同时吸取对方体力、生命、内力为己用的诡异武功，单挑时非常好用；还有能降低敌人攻击力的技能，甚至也有当年从独孤剑处偷学的一部分天魔解体大法。

武当是名门正派，武功以剑术和需要长时间修炼的内功为主，将等级修炼到相当高以后有极大威力，达到人剑合一的境界就能飞剑自动杀伤敌人，传说中还有无我无剑的境界，不过目前好像还没人达到过。武当的内功独步天下，修炼之后不仅可以增加内力上限、加快发招速度，甚至能使自己的每次攻击都接近或达到最大伤害。武当还特有一门武功可用自己的内力抵御敌人的攻击，用内力化解敌人对自己的伤害。

昆仑派的武功与道术相结合，可以借风云雷电之相攻击敌人，还可以针对各种属性攻击为自己加上特殊防御，甚至通过符咒增强自己或削弱敌人。昆仑是比较神秘的门派，他们的弟子没有一定悟性将很难立足。

看了这么多武功修行的介绍，真是想不动心也难啊。





青蛇——法海恩仇录

■北京 灭绝







游戏类型	角色扮演
制作公司	大陆制作组CPSOFT
发行公司	新天地互动多媒体
上市日期	2003年5月
编辑期待度	♥♥♥½

作为一款由大陆制作的中文RPG游戏，《青蛇》既植根于传统民间文化，又融入了大量的时尚流行游戏要素，充满了独立的创新精神。

白蛇与青蛇的动人故事数百年来一直被人们所传颂，也一次次地被改编为电影、电视而不断演绎。如今，在被称为第九艺术的游戏媒体上，玩家们也将有机会再次解读这段美丽的民间传说。

从游戏的名字《青蛇》听来，也许不少玩家已经对游戏的内容有所猜想，不错，游戏的主角不再是许仙、白娘子和法海，而是突出了小青的存在。游戏不再是传统的单线式剧情系统，而是增加了养成要素。玩家最主要的任务就是在一年内将身处杭州的小青培养成玩家希望的人物，随着青儿能力、经验的提高，故事情节也会发展出不同的分支。

当玩家控制小青在苏杭以及周围场景行动时，游戏环境以3D人物效果配合2D背景贴图来表现，整体效果十分生动。不过更值得一提的是在游戏中漂亮的2D手绘效果，各个场景所发生的情节都采用这种方式来诠释，无论是白娘子的雍容华贵、许仙的书生气还是小青的天真可爱，都表现得相当出色，哪怕是游戏中出现的诸多NPC，也都有精细的描绘。另外，游戏中还有大量的道具，包括丹药、兵器、装备和让中国玩家尤具亲切感的民间食品等，每个道具也有自己细致描绘的图片，可见制作厂商的用心。

另外值得一提的是游戏特有的“换装系统”，在整个游戏中小青一共拥有8套各式各样的服装，包括妩媚的“梵天”、英气的“战神”、华丽的“凤舞”、清凉的“仲夏”等，每套衣服都有自己的特色，既漂亮又不落俗套。不过得到这些衣服可不是很容易的事，玩家需要在合适的时间来到游戏中的绣坊，提供给绣坊老板合适的材料才能取得相应的服装，其中有些材料并不是一年四季都可以得到的，而一些材料则需要触发特定的情节才可以得到，所以玩家想要看到这些漂亮的服装也要多多努力。当玩家更换新装之后，不仅仅状态栏的头像会发生变化，在游戏中人物的3D显示同样会发生变化。

在游戏中，无论是太湖、虎丘、剑池这样人所共知的中国名胜，还是灵岩山、沧浪岛、金山岛这些江南美景，都得到了相当真实的体现。另外，游戏采用中国传统的天干地支计时方式，还涉及到大量具有中国特色的物品道具。游戏里面还有一个小小的卜卦系统，小青可以通过研读周易来提高卜卦能力，并且能通过卜算来预测第二天的走向，是相当有趣的文化点缀。

提到RPG，战斗系统自然不可忽视，游戏着重体现了“武术”与“仙术”两大战斗体系，除了情节规定的多场战斗外，玩家也可以在野外自由战斗，而且并不消耗游戏时间。在情节引发的战斗里，玩家必须使用仙术，而在自由战斗里玩家则必须使用武术。游戏提供了数十种不同的仙术和武术，这些技能包括拳术、剑术、棍术、下毒、召唤等多种不同类型，相信对玩家来讲不会再有单调的感觉了。

游戏具有较高的自由度，除了必要的情节故事以外，玩家可以自由支配剩下的时间，无论是帮助姐夫许仙来安排药房生意，还是苦修武功、炼制丹药，玩家完全可以自行安排。游戏中设定了多种数值来决定情节走向，而高自由度所带来的必然是多种结局，因此小青的命运也完全由玩家来决定，既可以扮演“侠女救英雄”的戏剧化故事，也可以堕落成为魔女，甚至可以与白蛇一较高低。

在近期市场上中文RPG大作种类不多的时候，尝试一下这款风格独特的《青蛇》，说不定喜欢传统文化的中国玩家会有意外的惊喜。



A3

■北京 山人

A3虽然和大多数网络游戏一样来自韩国，但这款游戏却不是我们传统认知概念中的网络游戏。这款由Actoz soft开发的网络RPG游戏，其制作理念所追求的就是与众不同。它于2002年10月29日开始在韩国测试，是一款典型的幻想类MMORPG游戏，但和现有幻想类网络游戏在风格上有所不同，A3注重强调人物动作的真实感和力量感，让玩家在游戏过程中有一种真实存在的感觉是其追求的目标。相对以往的网络RPG，A3还增添了一些战略模拟和攻击等多种其他游戏类型要素，这无疑使游戏的可玩性得到了很大提高。







全新的视觉冲击

A3采用全新的3D引擎，但考虑到目前网络RPG的玩家习惯问题，游戏在原则上仍然以2D斜45° 方式进行，为了能让玩家看出游戏中背景的变化和出色的效果，游戏并没有设置视角旋转功能，不过为了能体现出3D的优势和图像质量，游戏还是具备了缩放功能。在一些特殊情况下，游戏会部分开放视角旋转功能，例如在限定区域内进行的剧本任务或公会之间的战斗等，这样可以提供更为出色的3D效果，增加视觉上的冲击力与趣味程度。此外，这款游戏还可以通过环境动画的处理，表现出如电影、动画一般的效果，这是非常令人期待的。就目前韩国实际测试的反馈来看，A3在画面方面的表现令大多数玩家感到满意，相信游戏在中国登陆以后，一定会为国内玩家带来巨大的视觉冲击与感官享受。

电影化镜头展示

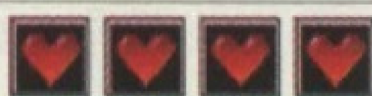
游戏在画面方面最令人关注的就是特殊环境中的镜头展示，在进行游戏时，如果遇到某种特殊情况，玩家无需自己操作，游戏中的镜头就会根据游戏来演示其内容，自动提供最好、最生动的的视角，相信曾经观看过游戏视频宣传的玩家对此一定印象深刻，这种设置可以带给人更为真实的感觉。举例来说，当玩家的角色在游戏中死亡时，镜头会自动进行画面缩放，玩家就像在观看电影一样，绝对是种全新的视觉感受。除上述之外，这种技术在游戏其他方面也可以体现出来，例如角色的移动、特殊任务和庆祝活动等，在这些情况下，玩家可以欣赏到犹如电影画面般的镜头效果。

丰富的任务设置

与以往的游戏相比，A3一个很大的不同之处就在于其任务设置。根据了解，这款游戏将会出现上千个任务，人物只要跟商店买任务卷轴就能接到任务了，任务的内容将依照人物的等级而有所变化，任务完成后，不仅可以取得经验值，且任务完成的奖励道具将会直接放置在人物身上，不需要再回去跟NPC对话。此外，无法完成或想放弃任务，都可以直接点选放弃，再使用另一张卷轴即可接另一个新任务。全新的任务设置无疑会使玩家在游戏中获得更为丰富的体验，这在目前其他网络游戏中是很少见到的。

无法预测的概率机制

网络游戏中出现的珍贵装备往往最受玩家重视，在装备方面，A3采用无法预测的概率机制，这会极大提高游戏的娱乐性和意外性。游戏中将会出现五大类防具装备，而且除了一般防具装备外，还会出现一些特殊的防卫装备。与防具装备的种类划分略有差别，游戏中出现的武器装备总共分

游戏类型	大型多人在线
制作公司	Actoz soft
发行公司	未定
上市日期	未定
编辑期待度	

精细的画面、新颖的任务及名望值系统，还有超好听的音乐，期待……





为10种，而每一种又将包含10个级别，如此庞大的装备系统相信一定会令玩家们感到满意。与大多数韩国网游一样，玩家在使用装备时会受到阶级、级别、力量、敏捷、法力等方面的限制，而各种武器装备也可以使用升级宝石和降级宝石来提高或降低其级别。在游戏中只有用魔法石才可以将装备改造成最终阶段的武器或防具。

独特的名望值系统



A3还有一点与其他同类游戏明显不同的地方，那就是游戏中独特的名望值系统。游戏过程中，系统会通过分析角色的可合作性、非合作性、善、恶属性数值，来给角色赋予16种不同类型的称谓。它不仅对游戏的进行产生影响，而且从字面意思上就给出了标示，使其他玩家更容易辨识。名望值系统可以说是反映玩家玩游戏历史的一个尺度，在游戏过程中的一举一动都将直接影响到该系统，例如玩家经常通过组队、交易等系统和其他玩友进行交流、接触，那么就会被划分为合作性的玩家；反之，则会被划分为非合作性的玩家。如果在游戏中总是杀死其他玩家，那么会被称为恶人，而反之则会被划分为善人。这样，玩家们可以随时分析出每个出现在游戏场景中的角色，以便快速找出适合与自己合作的伙伴。

完备的组织概念



对于一款网络游戏来说，是否具有比较完善的组织概念将是这款游戏能否可持续发展的关键。A3中的组织概念可以说是比较完备了，除了类似传统公会的骑士团之外，游戏中还出现了现在十分时髦的国家概念。在游戏中，当玩家达到30级时就可以加入骑士团了，当然玩家必须有团长的批准才可加入或退团，因此可以说骑士团是半强制的集团，其人数上限为13人。骑士团的建立也比较简单，游戏过程中只要玩家等级达到一定级别就可拥有属于自己的骑士团了。游戏中的国家是固定的，在游戏开始时，玩家可以选择自己的国籍，当级别达到10时则会有一次改变国籍的机会。每个国家都会定期举办君主战，在君主战中获得胜利的骑士团团长将会成为城主，从而来统治整个国家。城主可以制定自己国家的标志，征收国家内商店的税金，还可拥有城市的保管盒，这将是每一个玩家在游戏中梦寐以求的地位。完备的组织概念大多只出现在欧美网络游戏当中，此次引入将使A3获得持久性发展成为可能，这在目前国内和韩国的网络游戏中还是很少见的。





PK设置及操作界面

就目前的网游来说，对于PK的设定一般分为PvP和PK两种，在对方允许的情况下开始的战斗叫做PvP，而无区别的攻击则是PK。为了照顾更多的玩家，A3中这2种PK设定都支持。需要指出的是，在游戏中强制执行PK会对自己的角色产生很多不利影响，而首当其冲的就是前面提到的名望值系统，看来那些专门为PK而游戏的玩家在A3中必须要好好思量一番了。



在操作界面方面，A3采用可视化的界面，简单明了。游戏的操作也很简单，只要会用鼠标的玩家，就可以很快熟悉游戏操作。此外，在游戏中还提供了Messenger功能，通过该功能，玩家之间可以方便地进行交流，很容易就可以在游戏中实现人际之间相互沟通。P



童話 FAIRYLAND

童话 Fairyland

■北京 红叶秋山









在《童话》王国里，人类、精灵、矮人3种不同的种族，共同生活在一个被称为“米司特里亚”的古老大陆上。

刚出生的玩家并没有什么职业可言，只是一个“平民”。在人物等级达到10级后，玩家的辛苦就会有回报了，可以转为正式的职业，如果是见习士兵，可以转职为刀战士、剑战士、斧战士；见习旅人可以转为武斗家、幻兽师、商人；见习修士可以转为僧侣、法师、光之信徒、暗之信徒。玩家刚开始一定要做好选择，因为在转为正式职业后就不能再变了。转为正式职业后，玩家就可以学习更多的特殊技能或魔法技能。

在游戏中，玩家还可以通过任务、封印还有和别的玩家交易等途径来取得幻兽，而野生的幻兽（也就是玩家用封印石封印的幻兽）会有自身的思考能力，随着等级的提高忠诚度也会下降，甚至会攻击你哦。最好的宠物是由简单的幻兽卵开始升级，除了新手任务可以取得一颗“幻兽蛋”外，玩家还可以用封印石（可从任务中取得或在宠物商店中购买）去捕捉。在游戏中，除了头目级的敌人外，所有在野外遇到的幻兽玩家都有机会抓到。幻兽的最大作用就是帮助人物提高战斗力，随着幻兽等级的提高，可学习的技能也越多。

不同的职业选择、多种不同系列的技能、众多的魔法技能，让玩家们有了更多的选择。在接任务方面，游戏里有新手任务，还有一些复杂任务，当然新手任务一定要完成，不然就不能离开新手房间。游戏中每次任务的奖励都是随机的，有得到经验的任务，也有得到金钱的任务，还有能提高声望值的奖励。

游戏中的所有魔法都需要学习，而且玩家必须成为该项魔法神明的信徒才可学到。法术的学习除了跟技能有关之外，法术本身的效果会跟施法者的智能、对该神明的虔诚度和法术熟练度有关，而对该神明的虔诚度则跟祈祷、完成神殿托付的任务有关，游戏中所信仰的神有金神、木神、水神、火神、土神、光神、暗神。

游戏中还有很多有趣之处，这就要需要玩家你亲自进入到《童话》的世界中来细细体会了。

游戏类型	大型多人在线
制作公司	台湾雷爵
发行公司	北京赛维创世软件技术有限公司
上市日期	2003年第二季度
编辑期待度	♥♥♥½

幻兽的样子实在很可爱……忍不住抓一只来抱抱哦……





幻想三国誌 试玩手札

■晶合实验室 蓝星

很久以来，游戏圈里就流行着一句话——只有做得不好的三国游戏，没有卖得不好的三国游戏，似乎游戏只要和三国沾边就有了某种保证一样。但卖得好也不代表玩家接受了这款游戏，三国游戏成就了很多游戏制作厂商的千秋功业，也成就了很多厂商的万载骂名。

在很多人看来，三国这种题材最适合做的就是纯策略游戏，光荣“三国志”系列的成功也正说明了这一点，后来光荣公司大约是脑子里又灵光一闪，发现三国题材用战棋模式来表现也很不错，于是有了“英杰传”和“曹操传”。除此之外就没有潜力可挖了吗？好像也不是。后来又有了突出战斗层面的《三国群英传》系列、即时战略的《傲世三国》系列、大富翁类的《富甲天下》系列、角色扮演的《三国群侠传》等。这几个系列都获得了不小的成功，反倒是某些死抱着策略类不放的“三国志”系列效颦者已经灰飞烟灭无从寻迹了。



华丽的攻击技。



开发中战斗画面。

是否想过有更另类的三国游戏呢？当然有。游戏制作者们开动脑筋，已经想出不少点子。看看现在的三国游戏——《卧龙与凤雏》、《吕布与貂婵》、《三国赵云传》，这些都是厂商对三国游戏转型的尝试，不论成功与失败，这种勇敢者的行为都值得嘉许，为三国游戏的制作开辟了一个新天地。本文所要介绍的《幻想三国志》也是一款这样的“边缘”作品。

宇峻的美工向来值得称道，游戏画面很漂亮，让人联想起先前推出的《新绝代双骄3》，相比之下人物有些小，但更加精致。不过游戏的音乐也雷同于《新绝代双骄3》就不是很让人满意了，毕竟《幻想三国志》的题材与《新绝代双骄3》是完全不同的。游戏支持回合和半即时两种战斗系统，这一点很让人满意，给玩家多了一些自己选择的机会。玩家采用回合制时有充足的时间计算如何攻守，这也是此类游戏的一大乐趣；喜欢紧张刺激的玩家可以选择半即时制，能看到若干个角色同时发大招的华丽场面。在游戏中，很多战斗情节和过场情节在镜头运用方面都很有新意，画面角度不断变化，感觉像在看电视剧中的慢镜头，效果非常不错。游戏开始后，会有很多特定情节教你战斗系统的使用，即使是新手也能很快上手。游戏的功能菜单中有“记事”一项，这也是宇峻的好传统，已完成事件和待完成事件一目了然，省得玩家像没头苍蝇一样乱撞。



狼牙阵



百月

游戏的主角姬轩和姬霜是一对没有血缘关系的姐弟，他们的父母逃离了天若宫，自小被徐庶与其妹徐虹收养，而徐庶也算是天若宫的“叛徒”。“叛徒”理所当然要受到追杀，所以有一天司马懿就带人找上门来，说姬轩和姬霜的父母偷了天若宫的宝贝“天印之烙”

游戏类型	角色扮演
制作公司	宇峻科技
发行公司	寰宇之星
系统配置要求	PⅡ500、64MB内存、Win9X/2000/XP/Me
编辑推荐度	4





他居然是徐庶的师兄，而水镜先生是他们的掌教师兄。为了保护姬轩和姬霜，徐虹不幸身亡，徐庶用传送术将二人传走，他们也因此踏上了找寻真相的旅途。

看了上面的介绍，也许有人会说，如果把时代背景不放在三国，将徐庶、司马懿、水镜先生这些人换一个名字，依旧是个完整的故事，依旧可以做成一个很出色的武侠RPG，这话有一定道理，但也不全对。《幻想三国志》里还是有很多一般武侠RPG表达不出的东西，比如说阵形系统。大家注意一下战斗画面，在右上角有个阵势示意图，敌我双方都有5 × 5的方格可以排阵（敌方最多可能有25人上阵，我方也可以有很多队员登场）。地图示意图上的红点表示敌人，蓝点是自己人，最妙的是这个点的实心程度直观反应出该角色还有多少生命值，这个设计确实很贴心。敌人用的是护城阵，该阵适合在人多时使用，位于阵后方的两个主将将获得非常高的防御力，而该阵的弱点在于一旦人数少于6人，该阵自动瓦解变成无阵；而我方用的是一字长蛇阵，位于队首的高防御队员将承受敌人绝大多数的攻击，对后边的法术型队员或低防御队员有很好的保护作用。游戏中的阵形很多，灵活运用才能顺利赢得战斗。游戏的攻击设定也十分合理，法术可以大面积杀伤，也可以只对一排或一列敌人有效，刀剑等近身攻击只能打到前排的敌人，而弓箭却可以打到后排敌人。




注意双方的阵法，从示意图上可清楚地看见角色的生命值状况。

游戏的晶魄系统很有特色，简单讲就像Diablo II 中有洞的装备可镶入宝石一样。《幻想三国志》中的装备除了本身固有属性外，还有数量不同的可镶嵌晶魄的格子，比如说布靴上有4个空格，就可镶嵌两个速行之魄。不同的装备可镶嵌晶魄的格数也不相同，即使是同种装备，能不能镶嵌、能镶嵌多少也不是固定的。晶魄的种类也很多，每种晶魄的形状也各不相同，依其功能而只能镶嵌在特定种类的装备上（比如速行之魄只能装在鞋子上）。晶魄一旦镶上，要取下来也须花一定的代价。晶魄要靠打怪物或遇到事件随机得到，众所周知，像Diablo II 这种游戏的一大乐趣就在于不停地找各种好装备，这会给玩家带来很大的满足感，而普通RPG在这方面的乐趣就差很多。《幻想三国志》为玩家提供了很大的DIY空间，如何得到更多的晶魄，如何把形状不同的晶魄镶嵌到不同形状的装备镶嵌格中，还要让这件装备发挥出最大的作用，确实值得玩家好好琢磨一下。

除了晶魄系统外，游戏的茧印系统也要仔细说说。茧印系统其实就是宠物系统，玩家在游戏中可拿到3种茧印之卵，分别为“赤印”、“暗印”和“藏印”，只要好好照顾便能孵育出“茧印之兽”。刚拿到的茧印之卵具有非常高的可塑性，玩家采用不同的培育方法可以培养出不同形态的茧印之兽，其所具有的功能及特性也会不同。

养好宠物会给玩家带来成就感，但操作太复杂也会让人生厌。《幻想三国志》简化了茧印的培养过程，玩家只要在战斗中唤出助拳就能有所成长，不需要进行繁琐的喂食。茧印之兽还可以成为坐骑，如果骑乘还会有新的特殊功能。

同阵形系统、晶魄系统和茧印系统相比，游戏中的武学系统创新不多，都是先学会然后用战斗中所赚取的精元值来升级，这同宇峻的其他RPG游戏很类似。不过热键的设定还是在很大程度上方便了玩家，每个角色有9个热键，比攻击用一个键、法术用一个键这种方式强多了。玩家可以把角色的武功、阵法、暗器甚至各种补药都放在热键上，确实方便不少，对于喜欢采用半即时制的玩家更是如此。

总体来说，《幻想三国志》让笔者眼前一亮。在传统观念中，以三国为背景的游戏应该充满战场的阳刚气息，描绘的是运筹帷幄或决胜千里。当然也不一定必须这样，本文前面已经提到了各式各样的三国游戏，侧重点均有不同，但大部分可以说是成功的作品。其实游戏是不是成功并不取决于你是不是做三国题材或从哪个角度做三国题材，只取决于你是不是认真做。这个另类色彩的《幻想三国志》或许正开辟着一条三国游戏制作的新路。P


将速行之魄镶嵌在布靴上。

光荣的经典再现 三國志IX

■本刊编辑部

3月中旬，日本光荣公司终于如期发布了其著名的历史模拟游戏系列《三国志》的第9代作品——《三国志IX》，当部分此前经过第7、8两代作品折磨的KOEI玩家抱着最后一玩的态度来玩这款新作时，他们惊奇地发现，《三国志》系列历史上最能体现战略宏观性、集几家之长的大作诞生了。

综观《三国志》系列，光荣在制作上基本是每一代体现一个特色，《三国志Ⅳ》的平衡性最好，《三国志Ⅴ》最能体现阵形的概念，《三国志Ⅵ》体现出天、地、人概念和城市周边战的特点。《三国志Ⅶ》、《三国志Ⅷ》则是如出一辙地突出了扮演武将培养的特色。而在本作里，KOEI再次回归到君主扮演路线上来，并结合了第5代的阵形概念、《三国志BattleField》的全国一体化地图体系，以及如《信长》、《天下统一》等其它游戏的优秀要素，融合制作而成，使之成为《三国志》系列中至今为止最具有战略概念、体现宏观控制的作品。

总评 91

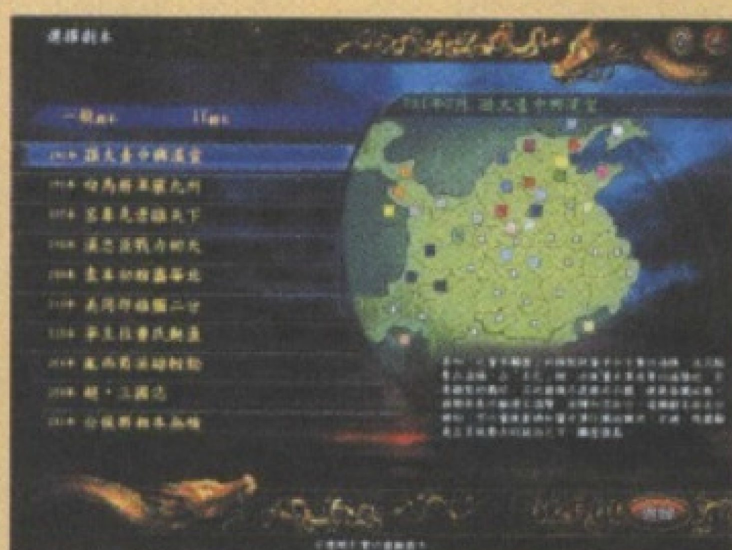


 真实体现出战场中的宏观战略化概念。

 失去了以前对战争进行具体指挥的乐趣。

● 制作	日本光荣有限公司（KOEI）
● 发行	日本光荣有限公司（KOEI）
● 载体	CD×2
● 类型	策略
● 语言	日文/繁体中文
● 环境	Windows 98/Me/2000/XP

画面：★★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★★



10个IF剧本设置得相当有意思。

积累的变化带来爆发

从《三国志IX》的制作理念来看，自从7、8代将《三国志》系列引入到一个武将个人培养路线的死胡同里后，光荣公司的《三国志》制作小组受到了众多玩家（包括中、日、韩三国）的一致批评，很多玩家都认为这样将个人培养路线发挥到顶点的《三国志》已失去了这个系统本身应该具有的魅力和精髓，和三国游戏的最初定位格格不入，而成了一个不伦不类的“太阁版”《三国志》。所以从去年下半年，KOEI第1次发布《三国志IX》消息时就明确提出，新一代《三国志》将回归君主路线，这不能不说是玩家的一次胜利，也是游戏定位的胜利。在9代中，最大的变化在于“战略面”和“进行面”的划分，也就是说，将大部分指令的结果放到无法具体控制的“进行面”中来进行，战争过程更是完全通过“进行面”来执行，下面将要具体谈到种种变化带来的影响。

内政系统由简入繁，更加明确

在本作中共有从184—263年的10个历史剧本可选择，选择其一进入游戏，首先能看见的是一个真实而超大型的全国地图，和前作只体现城市内部不一样的是，本作的超大型全国地图来自《三国志BattleField》。在这张地图上，城市、


武将单挑在本作中并没有显出什么重要性。

港（其实也就是副城）、要塞、关隘及各种地形、山川、河流都一一表现，玩家的所有活动，甚至是战争过程，都在此画面内直接进行，直观而真实，清楚明了。同时这幅超大型的地图也更能凸显战争中的瞬息万变，玩家可在其上看到所有军团的各种活动，观察到敌我之间的攻防作战，并通过对全局的洞察和把握，进行自己的战略布署。而到了真正的两军对战时，你就无法进行实际指挥了，而全凭武将自己的能力和所引发的战术来推进战争。

指令菜单比原来更加容易明白，这次在游戏中没有固定的菜单栏，只要你点击自己的城市，就会出现一个比较小的指令框，所有的指令都在这个框里进行操作，而每个具体的指令更配有图片和文字说明，对玩家具有非常好的指导意义，能使玩家在最短的时间内掌握游戏的基本操作。KOEI游戏一贯的易上手性在这里得到了良好的体现。在传统的《三国志》系列中，游戏构架基本上由内政+军政这两个部分组成，本作的内政指令虽然作了很大程度的简化，但却清楚明了，每条指令都和各种收益直接挂钩，直接影响到军队数量和收支。同时，每项内政指令的实施都与其它方面息息相关，相辅相承。以“巡察”指令来说，直接影响到的指数是民心，而民心又和声望相关，更会延伸到官爵的提升、武将的忠诚等，环环相扣。总体来说，本次的内政系统简洁而实用，不花哨，更没有可有可无的鸡肋指令，真正体现了经济决定政治的主导作用，具有很好的必要性和真实的平衡性。特别是在游戏初期，玩家必须一手抓军事，一手抓内政，尽管这一点在某种程度上来说和原来的三国系列区别不大，不过在每一轮中玩家的目的性都变得更强了。


内政工作简单而有效。

本作中最具有挖掘潜力的可能就要算人事（游戏中称为“人才”）系统了。这是因为具有海量未知可能性存在的“探索”的指令，通过“探索”所出现的事情，是非常有趣和丰富的，从寻找到少量金钱，或者寻觅到隐居的武将，寻得深藏的宝物，或者是帮助民众除妖、打虎、参加丰收会到较难碰见商人进行投资、遇见三国中的传说人物，甚至进行技能的锻炼等。就现在所知道的，大体有20多种不同的事件类型，具体数量更是无法统计，真正体现了游戏的不确定因素，这种好比轮盘赌一样的探索结果，的确是能吸引广大的三国游戏迷的一个优良设计。



发动步兵的突进兵法！

真正体现“运筹帷幄”的战争系统


出兵时对阵法和武将的排列都要仔细考虑。

毫无疑问，《三国志Ⅸ》的战争系统是本作较以前最大的变化，也是本次最受玩家争议的地方，估计没有多少玩家能猜想到，在这一代《三国志》中自己会完全失去了在战场上的具体指挥权。在本作中，玩家只能对武将在战争中所要施展的主战术技能进行选择，根据这个战术的选择，武将将会自行在战争中有主导方向地施展相应的战术来实现消灭敌人最终取得胜利。以前那种玩家事无巨细地要控制每个武将的每一步战术的控制模式将不再出现。光荣在原来的路已快要走到头的前提下，做出这样大胆的创新是绝对值得赞誉的。更重要的是，通过这个设计，本作拥有了真正注重战略宏观控制的战争系统，也是《三国志》系列游戏中最大气的一作。其实我们都知道，真实的战争中，君主是不能完全指挥武将行动的，只能在大方向上给予指导，因为我

《三国志》系列特点的演变（最早两代因为广大玩家接触比较少，故不在此比较）：

3代：区域性活动较强，玩家的大部分工作只能在周边活动，内政的数量集设置比较高，需要很长的时间来进行，使得内政系统过分复杂庞大，而忽视了其它系统，在战争中主要倚重兵力对比和武将个人能力的同时，对智将的谋略表现不足。

4代：全面的创新，最简单的上手性，方便的操作，简化的内政和强化的战争系统（分野战和攻城战两个体系）。各系统之间的平衡性比较好，没有明显的弱点，作为一代经典之作，也成就了其后作为所有三国游戏制作之蓝本。不过，过分夸大的谋略效果比较欠缺真实性。

5代：进军Windows平台。战争上，全面引入了阵形的要素。国家管理上，提出了“担当官”的概念。武将勇名系统的引入引发了武将培养危机，造成一些强力武将被迫做冷板凳。全国一体化的钱粮系统也缺乏真实性。总体来说，是创新太多，继承太少，不过游戏性还是不错的，是值得一玩的作品。

6代：其比较前作，创新力度不够，内政简化到成为摆设，武将技能被简化到只剩下战斗技能，内政型人才无用武之地。兵种的地域设置使得南北方严重不平衡。战争方面，几乎不能体现谋略的作用，胜负多由兵种强弱和实力决定，显得比较无趣。而在游戏广告中所推崇的“天”、“地”、“人”系统并没有得到良好的体现。看不出有什么吸引玩家的特色。

7、8代：这两款作品属于一脉相承，故必须一起评价，它们产生了游戏系统上的重大变革，引入了类似《太阁》系列的武将培养概念、功勋值和名声设定系统，使得其走上了和前作完全不相同的全新道路模式。把《三国志》系列导入了注重个人培养的体系。其让玩家从最底层做起，从一个流浪的在野武将，到出仕、升官、封太守、做君主，到最后的一统天下，完全是由自己来书写波澜壮阔的奋斗生涯。纯粹一个三国版的“太阁立志传”。在一定程度上，此两作有一定的可玩性，但从体会《三国志》游戏系统的战略方面的乐趣来说，就完全无法和前几作相比了。

们都清楚“将在外，军令有所不受”的道理。出征后，军队的指挥权就是武将自己来行使了，而《三国志Ⅸ》中把具体的指挥权委任给武将，让他们按照自己的性格特征来行动的战争模式是完全符合真实战争体系的，这种控制模式才真正体现了君主战略层面的“运筹帷幄，决胜千里”，而玩家所体会到的也是更加纯粹的“君主扮演”模式。同时，武将在战场上的表现也是按照他的性格和能力来决定的，一名高素质武将的重要性也更加清晰地凸显出来。


观察城市的详细情报。

尽管本作的战争体现出了更多的不可知性，不过，策略类游戏中总是难免留下一些取巧的战法，目前玩家已利用电脑AI的漏洞，开发出了利用低防御的城诱骗敌人来攻，先撤退然后再反攻，以此赚取敌人兵力的战术，或者是在敌人城外修建据点，诱骗敌人出城，逐一歼灭的战术等。这些战术开发出来后，战争过程还是变得单调了，这也是目前策略类游戏不可避免的缺点。


观察武将的详细情报。

最后要提到的是本作中出现的一个全新而真实的要素——“兵役人口”制度。这个要素在本作中第1次出现，在每个城市里，都有个兵役人口的设置，它决定着玩家能在这个城市所征兵的数量，这个兵役人口由城市总人口+民心掌握度等要素共同决定，使得玩家不可能再像以前那样为了扩充兵力，在一个城市中横征暴敛。这个设置具有很强的真实性。兵役人口的增加，一个季度才有一次，如果都征满了，将没有兵源可用，而且兵役人口和总人口之间也有很真实的比例，那种只要你愿意，10万人口的城市也可征到3万兵的暴行是没办法再实现了。本作中的这个要素，使得军力的大小主要趋向于真实性，大城市才能有大兵源、小城市当然难以发展，所以在本作中，占据一个兵源充足、收入丰厚的大城市的确是非常重要的，完全符合真实的战争与后勤理念。


游戏中要多多探索，有许多好事发生。

虽然也有一些玩家批评《三国志Ⅸ》不怎么好玩，但就大部分的三国游戏FANS来说，《三国志Ⅸ》得到的是非常高的评价，据台湾省著名的游戏基地网站三国志专栏上所做的调查显示，有高达八成的玩家认为好玩，两成的玩家认为不好玩，结果非常明了。这两种玩家之间主要的分歧其实就在于能否直接操控武将具体行动，但可以肯定，抛弃具体的控制，提升在战略层面的战争系统正是《三国志Ⅸ》最具高度的要素，因为只有抛开武将的个人得失，才能真正体验到谋事在人，成事在天的真实的战争关系，才能真正体会到《三国志Ⅸ》的无穷魅力！而就光荣而言，创新求变也正是一个优秀公司的发展之道。


攻城作战都在大地图上直接进行了。

或许第9代将是我们最后一次玩到的单机版《三国志》了。从光荣现在的发展方向和制作游戏的全新趋向来说，网络化是必然的，从本作中的超大型的地图来自于《三国志BattleField》就可预见，《三国志Ⅸ》的战争系统是很容易和网络化结合的。看得出来，光荣已在为其下一作中体现网络化的全国作战体系进行准备和埋下伏笔了，从这个角度上来看，《三国志Ⅸ》更具有特殊的使命和意义。可以肯定的是，网络化所带来的争分夺秒的厮杀也会让那些传统的三国玩家难以接受，毕竟还有很多人更喜欢仔细思考三国游戏中的每次行动来进行游戏，这也是这个传统系列最恒久的魅力！

（感谢游侠网浪子韩柏协助撰写本文）

《三国志》系列网络联合调查：

“硝烟弥漫，沙场角逐，三分天下，智者胜！”作为最为著名的三国策略类游戏，“三国志”在近期推出了其第9代作品，在近15年的时间内，光荣公司的这一系列游戏陪伴着一代又一代玩家的成长。数年后的今天，《三国志Ⅸ》的推出将再塑经典大作的又一次辉煌，《大众软件》联合网易游戏频道（http://game.163.com）推出了《三国志》系列游戏联合调查。

问题1：

光荣的三国志系列迄今为止已经推出了9代，相比以前的系列，9代对“战略性”方面的改进可以说是里程碑式的，但是对于玩家来说，这种改进究竟能否得到认可呢？

共有 3007 人参加了投票		
我非常喜欢这种设计，三国九已经接近了我梦想中的三国游戏形式，希望光荣今后能在这个基础上继续发扬。	37%	1112票
这种设计很有新意，但是我认为这只是探索中的一种尝试，我希望下一代能体现出更有创意的风格。	46.1%	1386票
9代的风格非常憋屈，我看还是回到以前的老路上比较好。	16.9%	509票
投票起止时间：04月03日-04月18日		

问题2：

毫不夸张的说，有许多玩家都是被光荣的三国系列带进了电脑游戏的世界，在庞大的三国家族中，你最喜欢的是哪一个时期的作品？

共有 2544 人参加了投票		
3、4代，不仅仅是启蒙之作，其严谨的系统和极高的可玩性都让后来的作品望尘莫及。	21.6%	549票
5、6代，在原来的基础上有了更多的创新，每一代都更上了一个台阶。	15.1%	385票
7、8代，把角色扮演的成分引入到策略游戏中，我喜欢这样的三国游戏。	27.5%	700票
9代，还用说么，这才是最能体验三国风云变幻的游戏。	35.8%	910票
投票起止时间：04月03日-04月18日		

问题3：

光荣公司在游戏机上制作三国游戏的风格正在发生明显的转变，以追求绚丽和爽快感的动作游戏《真三国无双》系列成了光荣的新招牌，对于这两个系列，你的看法是？

共有 2632 人参加了投票		
传统的三国系列已经逐渐走入了死胡同，现在年轻玩家的口味也在发生着巨大的变化，光荣求新求变是明智之举。	17.7%	465票
只有策略才是三国之路，《真三国无双》系列只会是昙花一现，无法与传统三国系列相比。	37.3%	981票
两个系列各有所长，同样能体现三国游戏的魅力，我都很喜欢。	45.1%	1186票
投票起止时间：04月03日-04月18日		

简单的快感 抗日 血战上海滩

■四川 花七



总评 81



游戏容易上手，简单而有乐趣，正面的主题很容易被玩家接受。



3D引擎尚不是十分出色，角色的动作有些别扭。

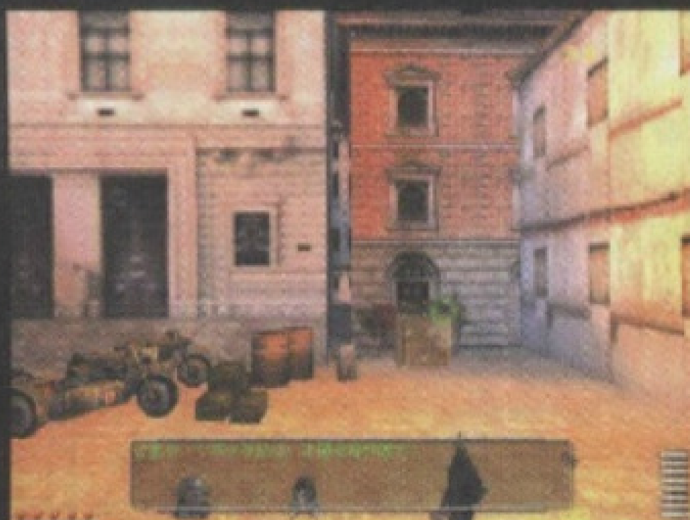
● 制作	欢乐亿派
● 发行	欢乐亿派
● 载体	CD×2
● 类型	第一人称射击
● 语言	中文
● 环境	Win98/2000/XP

画面：★★★★★★★
音响：★★★★★★★★☆
操作：★★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★☆
剧情：★★★★★★★★

《抗日——血战上海滩》（以下简称“抗日”）是一款国产游戏，同时又是一款单机游戏，在今日国内游戏厂商纷纷转向网络游戏的情况下，开发这样一款游戏肯定是面临着极大风险的。而欢乐亿派的上一款作品，号称中国第一款第一人称视角射击游戏的《大秦悍将》，在面世后并没有在玩家中得到广泛的好评。但毫无疑问，欢乐亿派在《大秦悍将》的制作发售过程中积累了一定的经验，从某种程度上来讲，“抗日”便是这些经验换来的成果。那么，同样作为第一人称视角射击游戏的“抗日”究竟表现如何呢？

当玩家安装完“抗日”，并进入游戏后，想必会有些惊讶，因为习惯了CS、《荣誉勋章》等FPS游戏的我们很难想到，“抗日”竟然是一款类似于世嘉公司《VR战警》、《死亡之屋》这样的射击游戏。也就是说，除了瞄准、射击，玩家无法控制主角在游戏中的其它行动，主角所有的行动路线都是由电脑自动进行的，玩家只需要用枪瞄准从屏幕各个角落里冒出的日本鬼子开火便成。很明显，这是一种完全讲究射击爽快感的游戏类型，从表现上来看，不管是制作难度还是游戏难度，它都比传统的FPS游戏要小，那些盼望着像《荣誉勋章》里那样杀入鬼子基地的玩家可能会因此感到一丝失望。就游戏类型而言，“抗日”尽管并不像是所谓的“大作”，不过，正像一位职业是教师的玩家告诉笔者的那样，他并没有太多的空闲时间来钻研一款深奥的游戏，“抗日”的快节奏和直截了当的乐趣让他很容易就做出了自己的选择。

对于许多玩家而言，本游戏的主题是他们最感兴趣的因素。就和游戏中所描述那个年代的中国人一样，和日本鬼子战斗无需谁来动员，能在游戏当中痛击日本侵略者毫无疑问是一件快事。“抗日”的背景放在了淞沪会战中的上海，这也是抗日战争中的第一线战场，跟玩家在许多影视作品中见到的在民间跟日本鬼子的游击战有些不同。男主角是一个虚构的人物——从海外归来的富家子弟华云龙，他凭着满腔的爱国热诚与在上海的日本军队展开了较量。也就是说，玩家将要凭借自己的力量打败庞大的日本军队，并干掉他们的头目长谷川清。在游戏中玩家可以满足个人英雄主义和枪毙日本鬼子的两种快感，想必这也是大家最想要获得的感受。游戏利用了不少电影的手段，在进程中突然插入一段分镜头，男主角在像《黑客帝国》中子弹时间那样的慢镜中将鬼子撂倒在地，动作十分之酷。而日本鬼子在男主角的英雄形象对比下就显得十分搞笑了，例如日本浪人有时候会翻着筋斗出场，结果自己摔个倒栽葱；还有的鬼子被堵在浴室中，连衣服也来不及穿就惊慌失措赤条条地乱跑。另外，游戏中的日本兵外表完全符合大家脑海中的概念，尤其是那些拿着日本刀的日军小头目，鼻子下留着一撮小胡子，长着一张猥琐的脸，每当中枪后都会用奇怪的姿势蹦跳起来，十分有趣。游戏的主题很突出，诠释起来



游戏初期每步的行动屏幕上都会给出提示。

也很容易，想要满足在游戏中抗击日本鬼子愿望的玩家会乐在其中。唯一遗憾的是，男主角外表看起来寒碜了点，脸部的贴图做得非常呆板，如果能像小马哥那样身穿黑色风衣，眼戴墨镜嘴叼火柴，那就让人更有快感了。

“抗日”用的是改进后的《大秦悍将》引擎，尽管前期的宣传上说它的光影效果是如何出色，但对于见惯了世面的玩家来说，游戏的画面实在算不上多漂亮，且不论正当红的《虚幻Ⅱ》、《细胞分裂》等，就连早几年的《英雄萨姆》都要胜过“抗日”一筹。不过，作为欢乐亿派自己的3D引擎来说，这样的画面是可以让人接受的，而且它令游戏的配置门槛降得比较低，并不像现在流行的FPS游戏那样动不动就要玩家拿出1G以上的CPU和64M显存以上的显卡来，唯一比较严格的要求是需要你有一个灵活的鼠标而已。也许是为了表现出打死鬼子的爽快感，游戏中四处可见鲜血四溅，尤其是一枪爆头之后，如果敌人身后是墙壁的话，可看见鲜血就像颜料喷到画布上一样，尽管看起来有些血腥，不过想必许多玩家会对这种程度的“血腥”欣然接受。

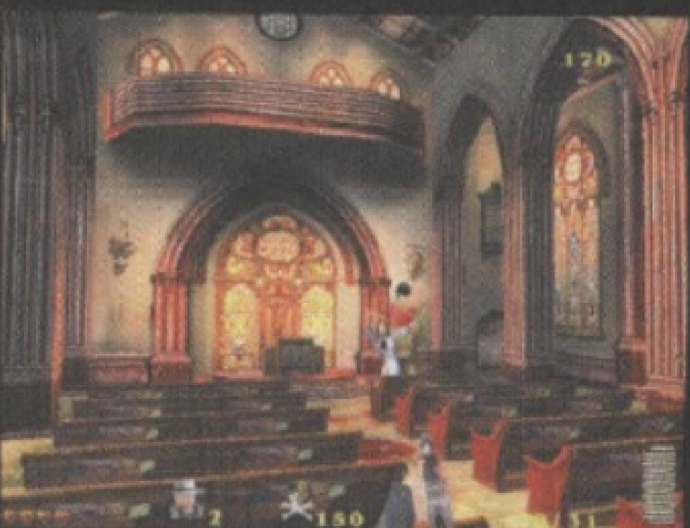

对付boss级敌人时最好速战速决。


打得鬼子腾空而起，让他死得潇洒一点。

在欢乐亿派对“抗日”的开发理念中，降低入门门槛、将游戏制作成人人可上手这一条是最主要的，所以在游戏的难度上，“抗日”表现得并不让人生畏。游戏一共只有4个大关，共16个小关，如果不续关的话，两三小时内就可通关。而实际上，在这4个大关中，只有每大关的最后一个小关算得上是比较有挑战性，需要玩家苦练枪法并熟记一些敌人的出现方位后才能通过，而每大关的前3小关基本上可以一次性通过。与《死亡之屋》等游戏不同的是，“抗日”借鉴了传统FPS游戏中的武器系统，一共有6种武器可选择，在对付不同敌人时，更换武器是必要的，例如面对浪人时需要迅速切换到冲锋枪。不过，由于游戏中有足够的弹药可以拾取，所以到了后面几关基本上都可一直用冲锋枪或重机枪这样的高级武器。当然，对于喜欢挑战难度的玩家来说，也可练习用手枪或步枪的爆头打法。另外，游戏中出现了大量人质，虽然误伤他们后不会扣主角的血，但的确也需要锻炼出准确的枪法后才能将他们营救下来。


虽然你在洗澡，但是我也不会放过你！

总的来说，“抗日”是一款比较简单的游戏，但发售后在玩家中引起的反响相当不错，除了玩家们洋溢着打击日本鬼子的热情之外，欢乐亿派在制作中的认真诚态度也是个重要原因，不仅派成员到上海进行实地取景，还邀请了一位日本人参与游戏的开发。据了解，开发组的这位日本成员并没有参与技术方面的工作，而是执行游戏中对日本军队刻画的监督任务，所以在游戏中的鬼子都说着纯正的日语，而不像我们在影视作品中看到的那样操着“死拉死拉的”这样乱七八糟的日语。从这一点上来看，“抗日”是一款很有意思的游戏。在正版的包装盒中还放了一张制作花絮的光盘，以VCD的格式向玩家介绍了游戏的制作过程，也算国内正版游戏的一个创举。另外，欢乐亿派刚刚针对这款游戏做了一个编辑器，这个编辑器可让玩家自己对游戏中的所有角色、场景、武器进行编辑，这在一定程度上能延长游戏的生命力。


小心不要把人质误伤了。

不用太严肃地来评价“抗日”这款游戏，尽管它并不是所谓的大作，但从“抗日”中我们至少可以有这样的启发，中国近代史上所有抗击侵略者的战争都是制作游戏的绝佳题材，厂商们完全不必将目光投到武侠的范围里不放。尽管如今已是网络游戏的天下，我们仍然希望看到有更多这样弘扬中华正气的游戏作品出现。

天生杀人狂 黑色幽默中的残酷

喋血街头2

■云南 善良的大灰狼

1997年10月17日美国的亚利桑那州，一个面貌和善、木讷少言、每天辛勤地为大家送信的邮差，竟由于不明的原因，突然间荷枪实弹走上街头，疯狂扫射路上无辜的行人，因此引来大批警力、防暴部队进行围剿。原本风平浪静的城市被卷入一场腥风血雨中，而玩家所扮演的正是这名疯狂的邮差，这就是被称为有史以来最暴力的电脑游戏《喋血街头》。或许是由于题材过分暴力，加之当时美国校园枪击案的影响，甚至有人准备通过法案来禁止它的发行，即便如此，这款颇受非议的游戏却依然取得了超过20万套发行量的好成绩，让开发公司Running With Scissors好不得意。

利益可让人忽略风险的存在，更不要说舆论的压力，Running With Scissors几乎是立刻就打算开发游戏的续集，但由于《喋血街头》引起的法律争论使得这个项目被拖延了好几年。2001年1月，游戏终于能在公司位于亚利桑那州图森市的办公室中开始被开发。2002年E3大展上，Running With Scissors本欲带着开发过半的《喋血街头2》与玩家见面，但不幸的是由于内容过于暴力，E3组委会拒绝了他们参展的要求，Running With Scissors只好成了E3上沿街叫卖的流浪一族。

尽管历经磨难，2003年4月《喋血街头2》依然按期上市了，平静的小镇里还会再度爆发冲突与战斗吗？相信每个人都拭目以待。

总评 80




善恶之间可自由选择，对美式好莱坞黑色幽默来一次互动式的体验。


过分暴力血腥，画面效果有待提高，布娃娃系统有待改进，频繁的场景切换读档让人头疼。

制作	Running With Scissors
发行	WHIPTAIL INTERACTIVE
载体	CD×1
类型	第一人称射击
语言	英文
环境	Win98/2000/XP

画面：★★★★★★★☆
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★★
娱乐：★★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★

忏悔？恶搞？还是发泄？

《喋血街头2》的故事发生在一座名叫天堂的小镇，玩家要扮演一名游戏程序设计者，而为之服务的游戏公司竟然是Running With Scissors（晕啊），当然没过多久，你就被那些狠心的家伙给解雇了，自然接下来的日子里，你就必须为了生活开始打拼。或许是吸取了前作游戏过分暴力遭到一片封禁之声的教训，更或是Running With Scissors设计师饱尝了在E3大展上遭人冷落的惨遇，尽管暴力依然是作为游戏的最大卖点来出现，但玩家仍可在暴力之外选择和平与正常的生活，因为游戏中的任务大部分都是一些日常的琐事，例如第一关就是要你去买瓶牛奶，当然买牛奶是不可能与人发生冲突的，除非是你在买牛奶的同时，好奇心太重开了店主家的后门。

以往的另类题材游戏中，玩家主角通常都是坏人身份，任务就是去欺负那些善良的人们，但《喋血街头2》的设计却明显超出了这样明确的界限划分，一名游戏程序师有暴力倾向吗？或许有，因为他在“恶名昭著”的Running With Scissors公司呆过，但他要去完成的却并非是一定要通过暴力才能实现的任务，那他为何发怒了？面对银行中排队的长龙，而出纳员却与熟人喋喋不休；走在路上不小心与人碰撞，却被枪口顶头，与其说玩家扮演了一个极恶的角色，不如说是这个名为天堂，实为地狱，满街都是好似帮派分子或带枪市民的恐怖小镇将人带向了发怒的现实。

有人说过世间的自由总是相对的，《喋血街头2》中同样如此，你可偷走杂货店中的商品，也可通过柜台向售货员购买，而购买物品的种类从小商品到重武器琳琅满目，钱也就成了游戏中同样通行的货币，但需要注意的是，尽管游戏中允许犯罪的发生，但并不代表犯罪就不会遭到制裁，你闯入一户居民家，他可能会尖声惊叫逃走，也可能拿枪向闯入者射击，而前面尖叫逃走的那一位也并非放弃了他对自己财产的所有权，不久你会看见他带着警察回来了。警察是游戏中的执法者，发现你犯罪他会逮捕你，关进监守所，但颇为有趣的是，本作并不像《侠盗猎车手3》一般，关够时间就会放出，在监守所里你必须靠自己出去。什么？不会！看过好莱坞电影没有，把身上的火柴拿出来点一根，去诱发火灾警报就能轻松脱逃了。《喋血街头2》以一种黑色幽默在讥讽着生活的压力，当然这已让它被列为了另类的暴力游戏，但好在游戏中的发泄减压总比现实中的冲突要好。如果说《喋血街头2》相比前作有何进步，或许就在这里。


被烧成恐怖模样的市民。

虚幻老矣，尚能饭否?

《喋血街头2》采用了“虚幻”一代的游戏引擎技术，但不知是由于开发周期一再延长，还是因为Epic公司副总裁一直对Running With Scissors公司采用自家引擎技术开发暴力游戏颇不赞同，没有给予全力支持，因此当《喋血街头2》出现在众人眼前时，最遗憾的莫过于游戏画面的陈旧了。用句不太好听的评语，这样的画面只能是几年前的水平，当然画面感觉上的陈旧并非来自画面的全部，游戏中的动态光影效果、物理破坏显示、人物表情贴图都非常不错，可惜频繁的贴图错误让人总在游戏中看见许多滑稽恐怖的镜头、飘浮在空中的物品、穿透墙壁的死尸等。


试一试火箭筒的威力。

布娃娃系统是近年来一种先进的人体物理动作模拟系统，在不久前的《彩虹六号3——盾牌行动》中相信大家都深有体会，《喋血街头2》也采用了这样的系统，但设计得更为精细。首先它取消了不合理的物理动作，因此大家不会看见像软骨病一般的恐怖死尸；其次，布娃娃系统对于外力碰触的反应更为明显。最强的是为了呼应游戏另类的主题，与之前的很多同类游戏一样，分尸成了游戏中一种可能的手段，当然前提是太多的分散的肉块不会让人头晕（天哪！）。有了更为完善的布娃娃系统，加上游戏中几乎每间房子都可进入的设定，虽然游戏中缺乏汽车的驾乘系统（其实也不需要，因为天堂小镇不大），但另类游戏的自由感觉却丝毫不缺，甚至更胜一筹。对热衷于开屋探宝每间房子都要调查一下的玩家来说，《喋血街头2》尽管只是FPS游戏，却可满足你RPG的乐趣，唯一要注意的是，天堂小镇的居民对于闯入者可不大喜欢，如果挨了黑枪可别怪我没说。


当街小便引来MM呕吐，游戏设计者真是恶趣味到极点。

史上最强的电脑AI?


只要一颗，汽车飞上天。

虽说《喋血街头2》只是一款另类的FPS游戏，但借助其强大的电脑AI，游戏中的真实度却惊人得高得惊人。游戏中的NPC人物会辨识你所携带的各种武器，并且会做出相应的反应。朝他们放射瓦斯气时，他们会在你有机会点燃火柴前尖叫着四处逃窜，同时警察可以分辨你所携带的合法和非法武器之间的不同。如果将手枪指向任何人，会引起附近警察的注意，尽管被指的人可能并没有发现有枪口向自己瞄准；当然如果你携带的是一只火箭筒，无论它是否合法，你都会遭到逮捕。NPC人物一直以来大都是遭人欺负的对象，但这次他们中的不少人已为自己装备了武器，如果发现有人在侵犯他们的利益，他们会毫不犹豫地拿出来使用，因此当你听见一声枪响过后，满大街的男女老少突然像变魔术一般拿出各种现代化武器时，千万不要感到惊讶。

真“佩服”Running With Scissors公司的“天才”，因为他们竟然把撒尿作为一种武器，于是游戏中玩家随地小便也就成了一种习惯。要小心的是，撒尿虽然可让“不小心”被沾到的行人呕吐，甚至愤怒，但有碍风化本身也是一种罪行，如果不及时地在警察赶来或者行人抽出武器前就停止你的“恶行”并赶快逃跑，说不定你会发现自己连裤子都没有拉上就被抓入监守所或倒毙路上了。

当市场的竞争越来越趋激烈时，怎样吸引玩家的注意也就成了各家游戏公司最头疼的问题，于是有人想到了另类，想到了暴力，想到了恶搞和黑色幽默，《喋血街头2》明显就是如此设计下的产物，唯一不同的是，它做得比其它游戏更彻底了一些，当然这也成了它最可能被批评和失败的地方，尽管它已开始学会变得温和一点，允许玩家在善恶之间进行选择。了解才能评判，你现在已了解了《喋血街头2》的全部，相信你会做出自己正确的选择！P



剑灵Ⅱ 幻域封魔（上）

The Chosen Soul

■晶合实验室 泡泡



《剑灵Ⅱ——幻域封魔》带给玩家的是一段中国式的奇幻冒险故事：500年前灵中界的主宰——剑灵发出恐怖誓言，要在500年后毁灭整个人间。500年后，出嫁女慕容倩临危受命，肩负起救世的重任。她在古天才、修罗、柔儿等人的帮助下，遍游风格迥异的5块大陆，集齐5颗灵珠，最终前往灵中界消灭剑灵。在游戏中玩家最多可以组成六人战阵，每个角色均有10种以上的武功招式，还有锻造系统用以强化武器。游戏依然采用传统的"踩地雷"遇敌方式，如果在地图上慢慢走就会踩到很多"地雷"，适合于练功升级。但如果想快速过关，建议双击鼠标左键让主角跑起来，这样被"地雷"命中的几率就小多了。

土灵塔兄弟反目 出嫁女逆境离乡

今天是慕容家大喜的日子，府中上下宾客满堂，大家笑容满面，连丫头们的心情也极为快乐，只有身为新娘的慕容倩闷闷不乐地坐在屋里，原来她所嫁之人却非自己所爱。思来想去，回想起与心爱的表哥慕容燕云闹过的一些小别扭，慕容倩决定要去找慕容燕云说明一切，表明自己还是真心爱他的，希望可以重归于好。和身边的丫头对话后决定去找刘姥姥帮忙，出门直向右下方走，左边有楼梯的房间就是厨房，进去后发现姥姥身体不舒服，于是慕容倩去拿狗皮膏药来给她治疗风湿。

由厨房出来后去右边的房间，与丫头阿宁对话后在篮子里拿到狗皮膏药，接着又四下搜索一番，找到一枚铁戒指装备上。离开这个房间后先不忙着回厨房去见姥姥，去附近的几个房间转转，发现了父亲慕容靖一本奇怪的日记，还找到了一件布衣及部分钱物。回厨房却见刘姥姥被一股迷香弄晕了，有一个背背篓的人（古天才）在偷吃东西，那人一见慕容倩就从窗户逃走了。就在慕容倩也想跳窗户逃离时，丫头跑进来说迎亲队伍到了，让她马上去大堂。

来到大堂，慕容倩越想越不是滋味，于是向父亲坦白自己另有所爱，此时不愿出嫁的心意。慕容靖大为恼火，父女二人争执不下，慕容倩意欲闯过护卫家丁（竟然是王朝、马汉）的阻拦逃走。此时大地突然震动，大堂内一片火海，慕容倩醒来后发现四周一片狼藉，母亲倒在地上。慕容靖似乎早已料到会有这么一天，于是带上王朝、马汉，拉起伏在母亲身旁的慕容倩一起来到土灵塔。土灵塔共有7层，每层塔柱背后都有一些物品可以拾得，在第6层有个恢复阵能把血和内力都补满，可以利用这个好地方练练级（可猛放大招杀敌，建议在阵形设置中将慕容倩放到后排），当慕容倩升到5级后上到第7层（注意先存档，因为此后有一连串硬仗要打，其间不能补给或存盘）。原来是慕容靖的大哥慕容禅搞的鬼，他来索要什么土灵珠，慕容靖当然不会轻易给他，于是慕容禅将身边的一只怪物放了出来。这一仗有慕容靖在不算太难，只是应注意在几个回合后要让慕容倩及时使用道具给慕容靖补充内力，以保证他能连续施放大招。战胜后慕容倩可再升一级，接下来再对付4个石巨人，在这一仗中要尽量让慕容倩少损失生命和内力值。当4个石巨人被打倒后，慕容靖施法暂时困住慕容

总评	82
制作	大新资讯
发行	晶合时代
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9X/ME/2000/XP



画面：★★★★★★★★
音响：★★★★★★★★
操作：★★★★★★★★☆
娱乐：★★★★★★★★
剧情：★★★★★★★★☆

配置要求
CPU：Pentium Ⅱ 500MHz
内存：128MB RAM
显卡：16MB以上显卡
硬盘：3.2GB

禅，趁机将土灵珠交给慕容倩，告诉她去树之城找城守祈福，并直接用内力将她推出塔外。塔沿上也有很多石巨人，慕容倩独自和一队石巨人开战，战胜后发现有更多的石巨人围过来，只好被迫向塔的下层跳去。那个曾在厨房偷吃的古天才正悠闲地躺在2层塔沿上，一边做着歪诗，一边想着那个在厨房碰见的美女，不料美女突然从天而降，把他当成了肉垫。古天才翻身爬起，跟慕容倩贫了几句嘴，见石巨人又围拢过来，于是二人合力将一队石巨人击败。不料石巨人前仆后继源源不断，二人只得先后跳下塔去逃之夭夭。慕容倩“硬着陆”落到后花园的小桥上，而古天才则是“软着陆”——直接掉进河里。从河里爬上来后又与慕容倩拌了几句嘴古天才独自离开，慕容倩过桥却又撞上一队石巨人，击败它们后（到这里总算可以存盘补血了）眼看前路被封，到右边亭子后面捡起疗伤药后，返回桥另一头再去找古天才。

从地上拔起几株药草，一抬头看见古天才正站在院墙前，上前一问才知他身后的墙有个缺口，于是两人一起从缺口处逃了出去。然而镇上也是一片混乱，火光四起。沿着唯一的路往右下方走再往上转，二人突然被一大群石巨人包围，古天才见大事不妙，施展土遁术带着慕容倩逃离。来到河边，二人还是争吵不休，眼见石巨人再度围追过来，突然一蒙面御剑之人现身，助二人将石巨人击退。临走时此人留名“修罗”，慕容倩和古天才二人也踏上前往木之大陆树之城的路。




躺在2层塔沿上的古天才正在胡思乱想。


就在这个地方可以打到竹筒。


乘坐天灯飞向木之大陆。



探风泉鬼匠出山 驭天灯修罗退敌

沿着丛林中的小路一直往左走，途中碰到不少野兽挡路，慕容倩站在前面抵挡，古天才则站在后排给她补血。一直走到左边尽头，由左下角的路口离开树林。在大地图上往右走进入百工村，眼看天色已晚，二人在村中找到一间还亮着灯的屋子，然而屋中的老婆婆只允许慕容倩进去休息，古天才只好在屋外放哨。第二天两人先去左边的道具店添置一些装备补给，然后到下方一间屋门口找到一个拄拐杖的老爷爷，对话后得知村长正在落风山风泉山洞采矿。出村向北走，进入风泉山洞找到村长，村长说要离开土之大陆需要乘坐天灯，只有隐居在风泉山洞中的鬼匠才会制作。

风泉山洞是个迷宫，被分隔成许多不相通的区域，二人必须利用风泉地洞中的风穴来变换自己所处的区域。这里以每张地图二人所处的区域为准（即不包括被隔开的其他区域）将风穴分成左中右3个（不区分上下位置关系，只对照左右位置，如果有3个地洞则定为左、中、右，两个则定为左、右，一个则定为中），走法顺序为左→左→中→右→右→左（到这个区域后要先去左下角的洞中拿了铁矿石后再回来）→左→右→右→中→鬼匠家通道，注意在途中一定要拿齐3块铁矿石，否则将来还得再回来找，走过通道就可以到鬼匠的家了。见到鬼匠后得知要想做出天灯还需要鬼匠妻子如玉织出特殊的布，如玉就住在百工村那间晚上有灯光的屋内。离开风泉山洞时可以走鬼匠指出的近路（以后也都可以从这里出入，再次回来时一定要记住这条近路的入口位置）。回到百工村，等到晚上时去找如玉，古天才施展一番口舌后如玉终于答应回去。两人急冲冲将这个好消息带回给鬼匠，鬼匠答应只要凑齐了原料就立刻开工，这些原料包括：布、两个竹筒、3块铁矿石和高粱酒。布就是如玉婆婆织的那块，但她说那是给文寡妇织的，想要的话必须经文寡妇同意。文寡妇就住在村子入口的第一间屋中，天亮后在屋门口等着，看文寡妇进屋后跟着进屋，古天才说明来意后，文寡妇提出只要帮她找出晚上是谁在给她送水果，就可以出让布。于是二人在屋中守株待兔，到晚上抓到了前来送水果的鸡精，原来鸡精是为了报文寡妇昔日救命之恩才这么做的。了解缘由后文寡妇同意把布让出来，二人马上去找如玉婆婆，终于拿到了布。铁矿石先前在去找鬼匠的路上已经拿齐了，而竹筒则是在离开出土之城时经过的那片竹林里打竹怪得到的。最后还有高粱酒，去问百工村的陶爷爷，他说要吃冰糖葫芦才能想起来哪有。二人马上去杂货铺，找老板用毛蛙换得冰糖葫芦，再回去拿给陶爷爷就可得到高粱酒。凑齐了原料后去找鬼匠，他说让二人先

去村长家休息一晚，第二天去山顶找他即可。

二人返回村子到村长家休息，不料半夜慕容禅带人追到。慕容倩为了不连累村民挺身而出，危急时刻还是古天才及时出手救了她。直接来到落风山顶，这时鬼匠已经做好了天灯，二人还没来得及登上去，慕容禅就带手下追到了。这时修罗出现，有他在几乎不需慕容倩和古天才出手即可将慕容禅一伙赶走，这样二人终于可以顺利离开了。

寻三宝麒麟伏首　救祈福青龙召唤

正当二人兴高采烈地在天灯上观景时，古天才突然发现燃料用尽了，天灯立刻向下坠去，最终掉到木之大陆的一处山谷中。二人刚起身就被一群驴人围住，并被带到桃花世居的村长家。经过交谈，村长告诉二人去树之城的路被树妖挡住，必须铸造一把特殊的宝剑才能过去。铸剑需要3种原料——斥邪剑、武魂和圣光石，村长叫出自己的女儿柔儿，让她帮助二人一起去寻找这3种物品。出发前建议尽量多备补血和补内力的药品，在作战阵形上仍然把古天才放在后排，战斗时慕容倩和古天才主攻，柔儿主要负责补血。



村长叫来自己的女儿帮忙。

3人出村向左下方走，进入赤枫林，沿着林中小路一直向左走再绕一个圈向上，走到尽头看见一个魔法阵。慕容倩走上去就拿到了圣光石，而古天才出于好奇自己也站了上去，结果引来一只麒麟，3人一番苦战后终于取胜，古天才也学会了“麒麟召唤”。带着圣光石回村找村长验证一下，然后3人再次出村往正下方走准备进入鬼洞。



慕容倩得到了圣光石。

走过一段通道，3人来到一个五行阵内，阵左为悬崖，在崖上古天才因为和柔儿骑的驴斗嘴而被踢飞，这倒使他想出解开五行阵谜题的方法。于是众人回到阵内，按照“金-西方-白色”、“木-东方-青色”、“水-北方-黑色”、“火-南方-红色”、“土-中位-黄色”的顺序灭掉5个鼎中的火，悬崖边便现出前往鬼洞的跳板。经由跳板进入鬼洞，发现这里是个洞套洞的迷宫，开始时有3条岔路，要先走两边的路，并且以后继续这样走。简单说就是见三岔路就走两边，最后再走中间（笔者一律按照左、右、中的顺序走）。在每组洞的尽头都有个封印，将所有封印除去后中间的木门就会打开，进去后见到斥邪剑插在一个基座上。正当古天才上前拔剑时，鬼武士出现了，他要考验一下3人是否有拿剑的资格，战胜鬼武士后3人不仅得到了斥邪剑，还得到了武魂。回村后找村长即可铸成宝剑。

3人踏上前往木之城的通路，战胜拦路的树妖后，将其一剑劈开。来到城门口，古天才一番巧言骗过守城的卫兵，进城后先去武器店和药店买些物品装备，然后去最上方的城守府，却被告知城守不在，只好先去旅店休息一晚，其间慕容倩还做了一个奇怪的梦。第二天再去找城守，然而城守仍未归来，于是在慕容倩的提议下，大家决定向百变老人求助。等到晚上，3人来到城守府下方的树下，学了几声鸡叫，将一个小孩吸引过来，古天才一眼便看出那小孩实际上就是百变老人变化而成的。百变老人告诉众人城守明天就会回来，让大家先休息一晚。第二天3人果然见到了城守，还见到了被关押的原城守小胖胖祈福。然而还没说几句话，城守便将柔儿关押起来，将古天才和慕容倩轰出府外。二人没办法只好等天黑后再次叫来百变老人，得知可以通过密道前往地牢救人。于是二人由城守府左下的井口进入蜘蛛洞，延着唯一的小路一直走到头，干掉一只巨型蜘蛛后进入地牢。先后救出小胖胖祈福和柔儿，大家一起痛扁了恶棍城守一顿，随后见到冲进地牢的百变老人。



这里是桃花世居百货商场。

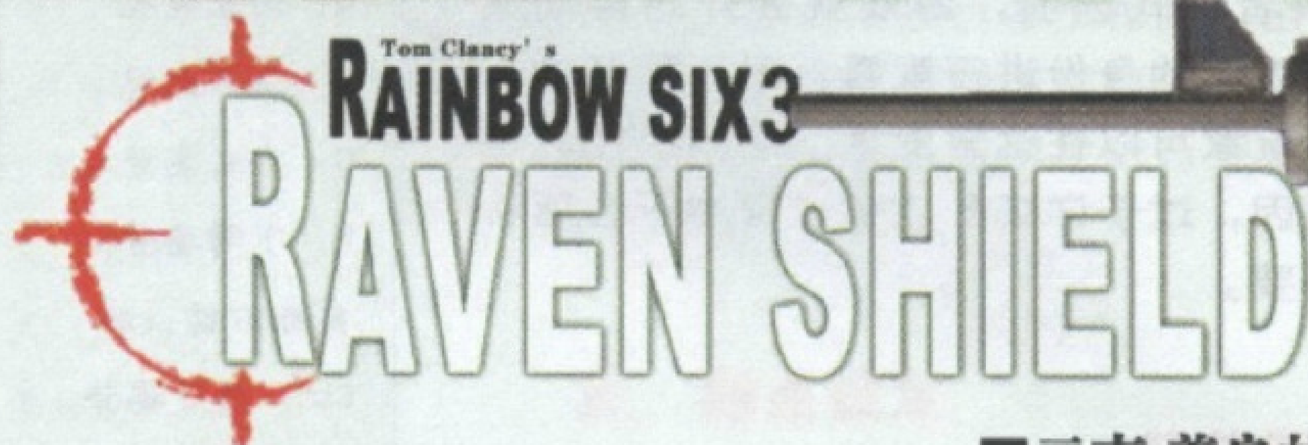
百变老人说柔儿的父亲正带领桃花世居的村民攻打树之城，没想到城门口出现了一群巨石怪，村民们快抵挡不住了。他让柔儿跟着幕容倩和古天才一起先离开，并将木灵珠交到幕容倩手中。于是4人一起从地牢左边的出口出去，在一个魔法阵前古天才又召出来一条青龙，大家合力击败青龙后古天才学会了“青龙召唤”。继续向左走来到水桥边，这时慕容禅又追了上来，古天才挺身而出将他们击败后让其他人先走，自己随后再跟上。不料慕容禅让人炸毁了水桥，古天才和众人失散了……



决战青龙。

（待续）

汤姆·克兰西的彩虹六号3盾牌行动



■云南 善良的大灰狼

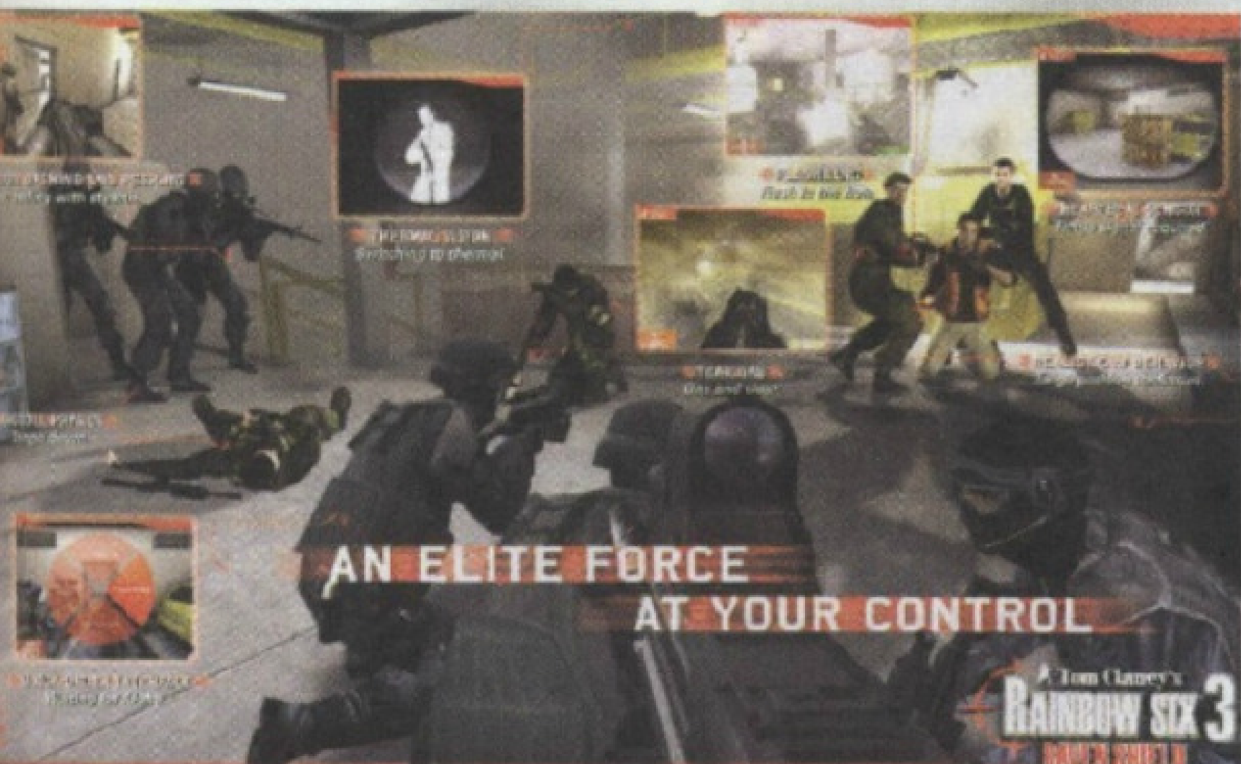
对于喜爱军事小说的朋友来说，汤姆·克兰西绝对是一个熟悉的名字。1984年他以一部《猎杀红色十月号》打破美国出版界的一片低迷景气，原本默默无闻的他自此也成为美国畅销书排行榜上的常客。其后的《红色风暴》、《爱国者游戏》、《迫切的危机》、《彩虹六号》等作品更缔造了蝉连榜首数周、上榜数十周之久的佳绩。由于他的小说对科技、政治以及军事等领域的深度理解，以时事为背景，铺陈出一个个紧张刺激的冒险故事，极受读者欢迎，所以好莱坞也频频向他招手，于是在电影屏幕上，汤姆·克兰西小说电影也成为至今不灭的一道耀眼风景。与此同时，在全领域飞速扩展影响力的汤姆·克兰西也没有忘记向电脑游戏业挺进，1996年他成立了Red Storm（红色风暴）公司，专门进行军事题材游戏的制作，不久根据其同名军事小说改编而成的电脑游戏《彩虹六号》推出，讲述由约翰·克拉克所率领的反恐怖部队——彩虹小组的故事。游戏中带着浓厚的汤姆·克兰西风格，让玩家以直观角度策划突击行动的任务策划模式更是其最大特色，以致于上市后其风评竟一举压倒了仿真三角洲部队的《三角洲特种部队》和绿扁帽部队的同类型《特种部队》，让原先只体验过单人独斗的玩家发现了新的乐趣所在。其后《彩虹六号》形成系列化，不断有资料片推出，虽然其中不乏创意之处，但由于缺少能够让人耳目一新的重大突破，因此《彩虹六号》系列逐渐走入不尴不尬的鸡肋境地。好在随着Ubi Soft对Red Storm的收购，新的开发团队加入了《彩虹六号》的制作。2003年3月，利用Unreal增强版引擎打造，加入更多战术要素与AI智能的《彩虹六号3——盾牌行动》（下文简称《盾牌行动》）终于出世了。于是，延续着汤姆·克兰西的故事，新一轮的反恐战斗又开始了。

总评 87	
制作	Red Storm
发行	Ubi Soft
载体	CD×2
类型	第一人称射击
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★★☆
操作：	★★★★★★★★☆
娱乐：	★★★★★★★★☆
剧情：	★★★★★★★★
配置要求	CPU：PentiumⅢ 1GHz 内存：256MB RAM 显卡：64MB以上3D加速卡 硬盘：1.7GB

新兵指导

一、硬件配置

《盾牌行动》采用Unreal增强版引擎进行制作，硬件配置需求较以往有了较大提高，特别是对于显卡，最低必须支持64MB DirectX 8.1b，否则无法执行游戏。如果安装游戏后执行弹出“Your video card is not support”，那就必须更换显示卡才能游戏，同时因为游戏已经支持DirectX 9，有些显示卡驱动如果不支持也有可能无法执行游戏。



二、自动瞄准

自动瞄准一直是《彩虹六号》的招牌设计之一，《盾牌行动》同样如此，本次由于敌人AI较以往有巨大提高，行动范围也不仅仅局限在一点上，所以还是建议大家开启此项功能，特别是初次接触《彩虹六号》系列的朋友，否则通关难度极高。自动瞄准会将所有敌人都视为瞄准目标，包括非战斗敌人和已捕获敌人，因此当执行抓捕任务时，一定要看清楚再开枪，另外当同一视野范围内出现多名敌人时，自动瞄准会优先锁定首先出现的敌人，直到他被击毙才会取消，因此很容易被其他敌人击中，所以并不能因开启了自动瞄准而麻痹大意。


观察者模式下跟踪观察小队行动。

三、训练模式与观察者模式

《盾牌行动》中提供了训练模式关卡，其中包含了游戏中所出现的全部新玩法训练，因此大家应该先进行训练再执行正式关卡，乐趣将大有不同。观察者模式是《盾牌行动》中的创新，在任务执行界面（先前要设定好路点和选择好队员），点选界面中间的观察者模式选项，游戏就会开始自动演示，玩家以旁观者的身份进行观看，对于那些打不过去的关卡，玩家可以在这里发现问题的所在。也正因为这个原因，过于详细的攻略过程对于《盾牌行动》并非必要。


观察者模式中可切换不同行动小队进行战术观察。

四、武器装备

《盾牌行动》中包括了全世界各国的反恐队员，武器装备自然也来自于世界各国的军火库，玩家可以在任务执行前的队员编辑菜单中为他们更换武器装备。但需要注意的是，在游戏默认设定中，队员的武器都是根据当前任务的需要而装备的，除非玩家已找出更好的武器搭配，否则不要轻易更换，以免造成武器配备不对而难以过关的问题。除基本武器之外，通过附加装置的设定，玩家还可以从消音器、高容量弹夹和热感成像仪等挂件中选择一种为武器进行加装，加装后的武器将具有附加装置的功能，但这些附加装置也会影响到原有武器的性能属性。除了枪械武器外，以下几种装备在游戏中也会经常用到，建议选择配备。


观察者模式下，可以看见狙击队员正在潜行。

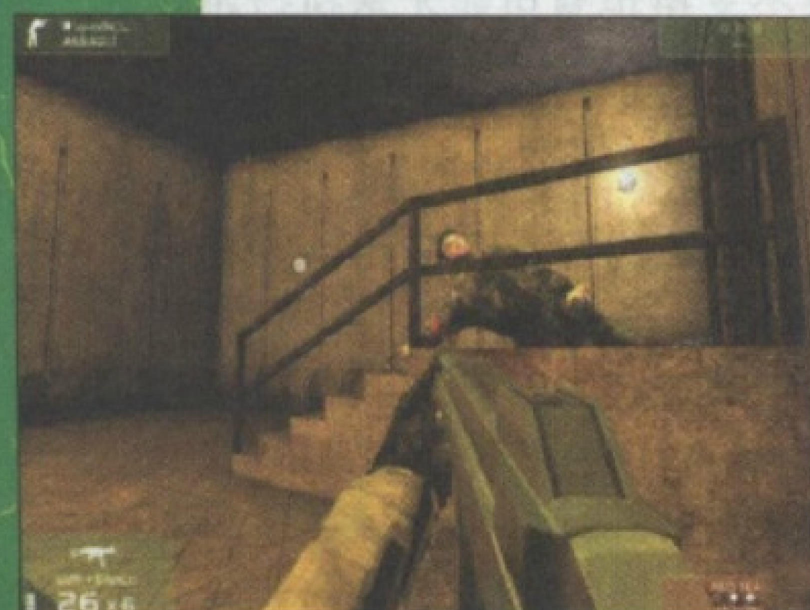
闪光手榴弹：能够发射出极耀眼的亮光，在其有效影响范围内无论玩家的视线方向是否面对光源点，都会出现白屏眩晕拖尾移动缓慢等问题，因此一定要算准距离再扔。

手榴弹：可以杀伤一定范围内的敌人，但由于手榴弹发声较大，如果执行营救人质任务时则很容易引起敌人察觉，不建议常用，而敌人倒是很喜欢用。

烟雾手榴弹：会发出浓烈的黑烟，影响视线，但烟雾对人本身无害。游戏里有个小小的Bug——敌人看不见刚走出烟雾那个地方的人，当然也不会射击。

催泪瓦斯手榴弹：在其有效影响范围内，除非佩戴了防毒面具，否则都会出现视觉消失移动缓慢无法行动等问题，敌人中了催泪瓦斯后会迅速冲出房间，适合在建筑物密闭空间内使用。

心跳传感器：在一定范围内可以穿透建筑物查觉到人体心跳频率，以此判断敌人的数量和位置。但需要注意的是心跳传感器无法分辨敌我，使用心跳传感器的同时，玩家的其他武器装备无法同时共用。


加入了细娃娃系统后，恐怖的软骨病尸体随处皆是。

心跳传感器干扰机：可以发射电波干扰15米范围内的心跳传感器正常工作，敌人极少会使用，适用于多人联线对战。

SA HB心跳传感器干扰机：功能同于心跳传感器干扰机，唯一不同的是它必须被安放在地上使用，因此可以被破坏。

快捷键位一览

①移动控制
W：向前移动
S：向后移动
A：向左移动
D：向右移动
Q：向左窥视
E：向右窥视
C：直立姿势
X：下蹲姿势
鼠标右键：跑
Ctrl：改变姿势

②武器控制
Z：换弹匣
1：主要武器
2：次要武器
3：装备物品1
4：装备物品2
6：武器清单
B：开火的频率切换（单发、三发、连发）
鼠标左键：主要武器开火
Alt：使用附属武器或动作
Shift：放大（精确、狙击视角）

③动作控制
鼠标滚轮上滑：开门
鼠标滚轮下滑：关门
空白键：动作
5：夜视镜开关
Page Up：下一组
Page Down：上一组
End：下一个队员
Home：上一个队员
G：地图开关
[：地图放大
]：地图缩小
7：队员状态清单

④命令控制
J：A组前进
K：B组前进
L：C组前进
Z：Z组前进

F：交战规则（突击、渗透、侦察搜索）
N：下一个导航点
H：所有小组暂停开关
R：本小组暂停开关
T：狙击手控制开关

⑤多人联网控制
Tab：进入游戏菜单
Y：聊天（全体）
U：聊天（组内）
V：录像信息
F3：提起投票菜单
F4：绘图工具

⑥其他控制
~：操纵台
F1：看完整的HUD
F2：循环自动瞄准模式
F12：游戏抓图

⑦设计控制
W：上
S：下
A：左
D：右
R：放大
F：缩小
C：上一层
X：下一层
Q：逆时针旋转
E：顺时针旋转
Delete：删除导航点
Page Up：下一个导航点
Page Down：上一个导航点
Home：第一个导航点
End：最后的导航点
T：角度向上
G：角度向下
1：编辑红组
2：编辑绿组
3：编辑黄组
4：查看红组
5：查看绿组
6：查看黄组

心跳虚拟发生器：可以模仿人的心跳频率进行电波发射，造成心跳传感器误判，必须被安放在地上使用，同样也可以被人破坏，适用于多人联线对战。

防毒面具：可防止毒气侵害，如果要使用催泪瓦斯手榴弹最好也装备上防毒面具以发挥出配合效果。

与之前的《彩虹六号》一样，游戏里提供了款式各异的防护服，除了迷彩颜色不同外，不同的防护服抵抗伤害的效果也各不相同。由于默认的游戏任务设置中已经根据剧情需要进行了良好的设置，因此大家最好不要画蛇添足进行更改，那样很容易产生反效果。

五、路点设定

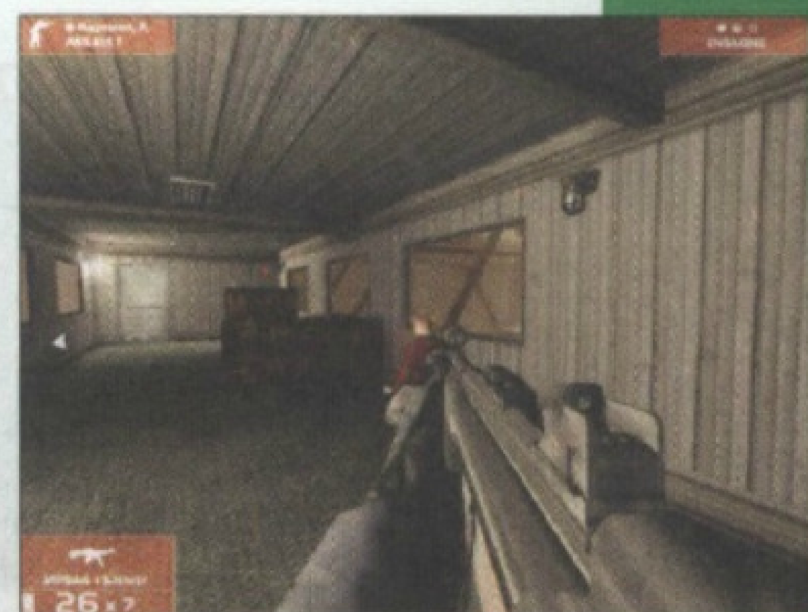
《盾牌行动》简化了游戏关卡的执行过程，听取任务简报后即可跳过队员选择和路点设计直接进入游戏。但这样进入后，由于没有路点指引，要想完成任务难度极大，不建议使用。游戏中提供了红、绿、黄3组小队可供编组，但大部分关卡红、绿两组人马即可完成任务，所以在队员选择上采用游戏默认进度载入即可。

路点设定是《盾牌行动》中的一大创新，设定路点时除了可以标出行进方向外，还可以指定队员的通过方式，包括：突袭（主动攻击，使用优越武力）、渗透（主动攻击，使用安静武力）、侦察（不主动攻击，但主动侦察敌人）。此外不同的通过方式还可以设定通过速度——快速、正常、小心。同时在不同的路点上玩家还可以进行命令预设，如“玩家下达行动命令Alpha后，队员打开房门，当玩家下达行动命令Bravo，队员突入房间”等，以此类推就可以实现真实反恐战斗中一声令下，数支队伍从四面八方同时攻入目标地点的效果。与上面一样，由于命令预设中包括了队员使用手榴弹、闪光手榴弹等武器的设定，所以不宜自行在空白地图上设定，只适合在游戏默认地图路点设定上学习、参考、修改。

在预设的路点设定之外，玩家进入游戏后也可以通过空格键对不同物体进行战术命令的发布，常用的为：门（开门、开门并清除敌人）、地面（指定地点移动，指定地点使用闪光手榴弹、手榴弹、烟雾手榴弹等）。当用空格键对准地面时，如果使用右键点选就自动设定为Zulu命令，队员会到指定点准备执行你下达的指令，当你一下达Zulu go时，队员就会完成你所下达的指令，在控制队员的进攻节奏时非常有用。但可惜的是Zulu命令不能和其他命令一起使用，当其行动点上已经有了路点设定中的预设行动命令时，如行动命令Alpha，必须先等Alpha go执行之后才能开始执行破门等一系列命令。

《盾牌行动》中一旦任务开始，除了玩家自己带队的小组外，其他小组都会按照事先设定好的路点路线（如果有的话）前进，所以只要预先设定好路点，玩家甚至可以不需要参与战斗，只在不同的小组间切换就可以让队员自动完成任务，当然这样


可怜恐怖分子，死后尽折腰。


如果任务前设定了路点，可根据小箭头所指方向前进。


通过队员命令控制，让队员进行破门准备。


界面窗口右方显示本关有红队和绿队配合行动。

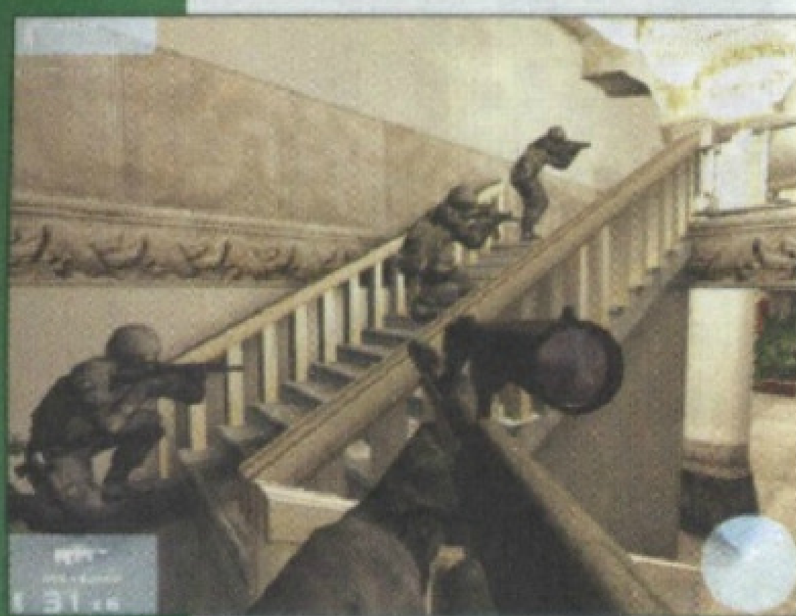


只有多人模式下才有小地图显示。

的缺点是让游戏变成了一场动画，而且必须被设定在简易难度下才有可能实现。本次游戏取消了控制窗口中的小地图，只能通过G键呼出大地图进行路线查看，如果事先有设定路点，控制窗口中就会有路线方向距离指引点。但比较麻烦的是，玩家必须跟着指引点一步不差地进行位置移动才可以沿路线前进并触发预设命令。

六、队形站位

《盾牌行动》中队员以小组为单位进行队形编组，行进时互相掩护。但如果有玩家加入，则玩家自己变为带队者，通常情况下这种站位是安全的。但如果玩家要命令队员执行"开门并清除敌人"则会出现问题，第一名进入的队员会在进入瞬间很认真地把视线内的全部敌人都清除掉，这时其后的队员才会进门走位，而这时如果在第一名队员身后隐藏有敌人，他很容易就会挂掉。所以执行"开门并清除敌人"命令时，玩家一定要紧跟在第一队员后面进入，做他背后的掩护。给队员下达命令并执行后，要及时通过R键恢复其行动状态，掩护自己，否则队员会一直呆在原地不走。在游戏的默认路线设定中，如果房屋有2处入口，电脑都会安排2组人马同时从入口处杀入，所以还是那句话，强烈建议采用游戏默认路点设定进行游戏（在后面"任务导航"中均以游戏默认路点设定路线进行）。



多人模式才是游戏最大的亮点。

七、游戏难度

游戏中提供了3种难度选择，不同难度之间的主要区别在敌人AI的提高而不是数量的增加。无论玩家重复载入几次游戏，敌人都只会在固定地点出现，但与前作不同的是，他们并不是固定呆在一点上，而是会在一定范围内自由游走，这样也带来了一些任务完成上的变数，有可能相同的路点设定，本次可以顺利过关下次就会出现意想不到的危险。同时随着难度的提高，敌人的射击精度和反应时间也大大提高和加快，尽管彩虹队员本身的AI也不弱，但相比敌人的AI仍然有差距。想在老兵模式下做到不死人通关需要相当高的技巧，不建议新玩家尝试，因为一旦选定难度后就无法更改。

连线游戏基本控制命令

~ suicide：立刻自杀。
~ name <new_name>：将你的Multiplayer Name改为New Name。
~ say <message>：传送信息"Message"给所有人。
~ team say <message>：只传送信息"Message"给队友。
~ quit：离开服务器（Server）。
~ exit：离开游戏。
~ reconnect：重新联机到你正在玩的服务器（Server）。
~ playerlist：在Console内显示所有玩家和玩家ID#。
~ votekick <player_name>：投票踢"player_name"出Server并传送以下信息到所有玩家：Your_Name：Let's kick out "player_name"。
~ votekickid <player_id#>：投票踢"player_id#"（Player的ID#）出Server并传送以下信息到所有玩家：Your_Name：Let's kick out "Player_Name"。
~ vote <1,2>：如果有人开始投票，你可以用F3或使用此Console来投票（1=Yes，2=No）。
~ maplist：在Console内显示所有地图和地图ID#。
~ adminlogin <admin_password>：Admin登入，登入后可以使用Administrator Only Commands。
~ brightness <value>：调校亮度。
~ contrast <value>：调校对比度。
~ gamma <value>：调校Gamma。
~ open <ip: port>：通过IP连接到其他服务器。
~ slowmo <value>：改变游戏速度。
~ switchlevel <levelname>：转地图。
~ shot：抓图，存到RvS路径下。
~ server：开设一个服务器。

连线游戏管理员控制命令

~ newpassword <new_admin_password>：改Adminpassword并传送以下信息到所有玩家：<admin_name> has changed the administrator password。
~ kick <player_name>：踢player_name出Server并传送以下信息到所有玩家：<player_name> was kicked off the server by <admin_name>。
~ kickid <player_id#>：踢player_id#（Player的ID#）出Server并传送以下信息到所有玩家：<player_name> was kicked off the server by <admin_name>。
~ restartmatch <explanation_text>：重新开始比赛，所有分数变回0，并传送以下信息到所有玩家：<admin_name> restarts the match: <explanation_text>。
~ restartround <explanation_text>：重新本回合比赛，所有分数变回在本回合开始前的分数，并传送以下信息到所有玩家：<admin_name> restarts the round：<explanation_text>。
~ map <map_id#> <explanation_text>：立刻停止进行中的赛事，改为"map_id#"（地图ID#）并传送以下信息到所有玩家：<admin_name> ends the round and changes the map to <map_name> <explanation_text>。

老兵心得

一、有关开门

游戏里的门有一个小小的Bug，如果让队员开门，大部分打开的门都是朝外开，而如果玩家自己开，打开的门大部分都是朝里开，因此当玩家开门时，一定要注意快速后退一步，这样在门打开的一瞬间就可以冲进屋内。如果不幸身体挡住了门，则门会成半掩状，必须再次执行开门动作才能打开门。但半掩也有一个好处，玩家可以利用探头窥视动作查看屋内动向，如果想扔手榴弹或催泪弹进去，通过半掩的房门也是最好的办法。



可让队员先进入前方屋内确认安全后，自己再进入。

二、有关武器

一般情况下使用默认的武器即可，需要说明的是游戏中出现的热感成像仪，这个附加装置只对直线距离内没有障碍遮挡的敌人进行显示，因此当身处黑夜而无法查明敌人方位时并不好用，没有夜视镜来得方便，加上狙击枪在单人任务中能够显示专长的机会很少，所以不建议选择装备。除此之外，本游戏中的消音器也有些鸡肋，加装后会减小武器伤害属性值不说，在实际任务中敌人对于声音的反应并不十分敏感，因此只要动作够快，敌人并不会因为听见声音就匆忙下手杀掉人质。武器穿透系统是《盾牌行动》先前的一个卖点，但实际游戏中并未加入，因此不可能透过门板或墙壁对敌人展开攻击，也在很大程度上让战斗变为近距离的肉搏战。



在黑暗环境中最好戴上夜视镜，否则行动很不方便。

三、有关队员

队员的AI获得了提高，会执行玩家所下达的各种命令。但反应速度实在是有些慢，对于敌人的出现过于迟钝，并且视野查看能力较弱，如果不对他进行掩护，就算是排成战斗队形也容易被敌人打死。更糟糕的一点，被打死队员周围的队员对于自己同伴的死呈现一种麻木状态，不会马上展开反击（如果敌人不是正向他的视野），因此这时如果马上切换为下一个队员，仍然很可能马上又死掉。因而在任务中不能过分相信队员，特别是当队员执行开门闯入命令时，记得保护他们的背部，否则这些家伙很快就会影响到你的任务得分。



根据提示命令，按下R键呼叫队员跟进。

任务导航

第1关 窃火行动

任务简报： 一伙恐怖分子夺取了位于委内瑞拉境内的艾姆威炼油厂，他们要求政府在24小时内释放一位名叫PEJA SICIC的前法西斯战犯，否则他们将引爆整座炼油厂。从已获知的情报来看，这伙恐怖分子来自于一个叫“人民社会民族主义党”（PSNP）的新法西斯组织，具有政治性宗教狂热，但他们没有良好的组织，也没有精良的武器。分析人士认为他们的炸弹极有可能是自制的，因此可能在任何时间爆炸，并造成巨大破坏。

任务目标： 制服所有恐怖分子，阻止他们安放炸弹。

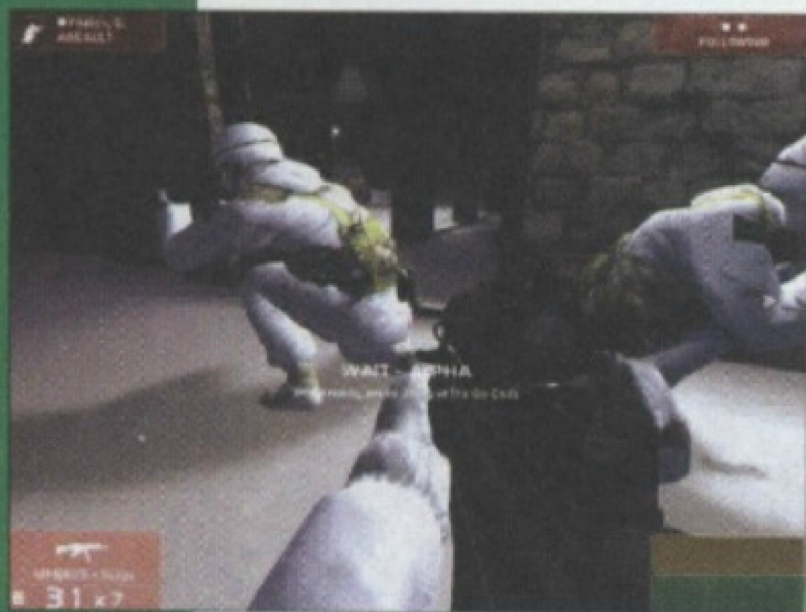
行动要点： 本关有两处进入口，红、绿两组人马按照预定路线走位，并最终在监控室会合，消灭掉炼油厂内全部的恐怖分子即告过关。恐怖分子主要集中在过道和2楼上，因此在开门走位时注意互相掩护射击就可以了。



命令队员跟上，敌人只会在前方出现。

第2关 冰冷的匕首

任务简报： 一伙恐怖分子袭击了位于瑞士朱拉山脉地区一座村庄中的银行，当他们发现自己被包围时，便挟持了当地的人质。根据情报，此前曾有


如果已经准备完毕就呼叫其他两队同时行动。

至少5名日内瓦国际货币基金组织（IMF）的会议代表出现在村庄中，目前不知道有多少名代表落入了恐怖分子手中，他们是否仍然活着。但幸运的是这伙恐怖分子似乎并没有意识到这些人质的身份，他们仍在向政府提出普通要求，瑞士安全军已经封锁了整个地区，现在你要做的就是安全救出人质。

任务目标：救出全部人质。

行动要点：本关有3组人马，红、绿两组负责营救2名人质，黄组担任掩护任务，人质的位置在地图上已经标出（绿色同心圆点），恐怖分子大多分布在房前屋后，因此在开阔地带行进时要注意周围是否有敌人埋伏。人质周围都有恐怖分子看守，要首先将其干掉保证人质安全，2名人质被带回安全地点后任务完成。

第3关 监视山脉

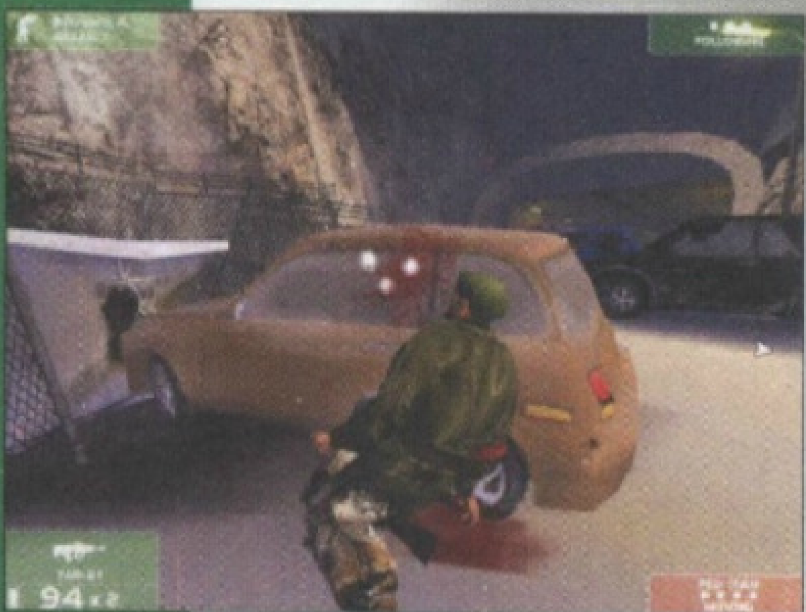

隧道前的敌人全被击毙。

任务简报：由于瑞士军方的疏忽，几名恐怖分子在你来到之前已经挟持部分人质逃离了村庄，他们准备逃往法国边境，但一场大雪扰乱了他们的方向，让他们误入N90号公路，并在公路隧道入口翻车造成追尾。现在他们已经逃入隧道，并将人质带在身边，用撞毁的车辆作为掩体，与瑞士警方交火。由于隧道的一端是堵死的，因此你只能从前方进入，里面像个迷宫，是老鼠的天下，而且这些老鼠的牙都很尖利。

任务目标：救出全部人质。

行动要点：本关有两组人马，红组负责进入隧道解救2名人质，绿组负责掩护红组行动，清理掉红组归途之上的恐怖分子。需要小心的是人质关押地点外的恐怖分子火力密集，并且会投掷手榴弹，因此可以在让队员移动过去的同时自己插入进行火力掩护。本关默认设置下玩家装备了心跳传感器，可以利用这个东东侦察敌人位置后再进行攻击，但行动一定要快，因为敌人是不断移动前进的。

第4关 哨兵之狼

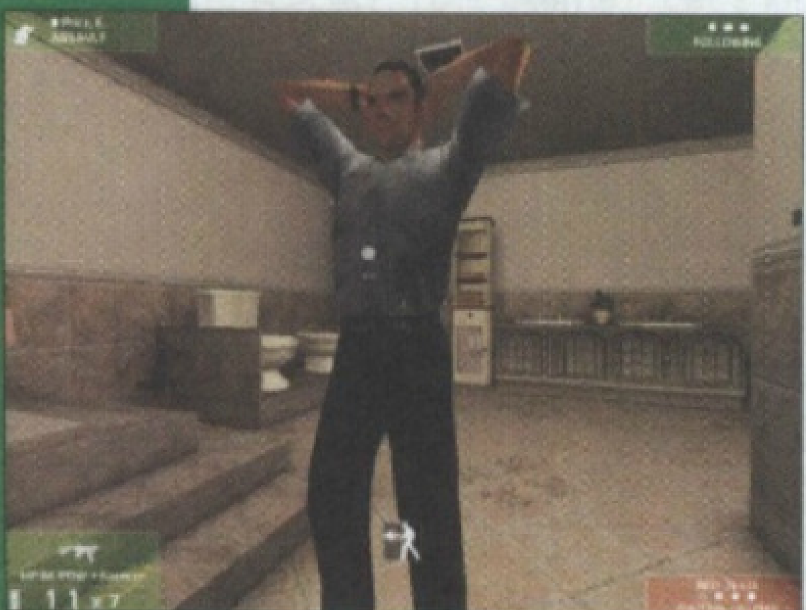

顽抗之敌已被清除。

任务简报：一伙恐怖分子占领了挪威卑尔根市的一家造船厂，他们在里面安放了许多炸弹。当局发现他们的行动时，他们已经顺利退到了船只完工区，并向政府提出要求。根据情报显示，这伙恐怖分子的炸弹与委内瑞拉艾姆威炼油厂中的相似，因此可能会随时爆炸。尽管这家造船厂已经投保，但由于已造好的船只涉及一笔对外合同，一旦这些船只出了事，那么造船厂将为此付出数百万美元的代价。挪威反恐部队将配合你进行此次行动，但要小心造船厂内有很多狙击点，恐怖分子可能会在那些地方埋伏。

任务目标：阻止炸弹爆炸，并消灭全部恐怖分子。

行动要点：造船厂内共安放了3颗炸弹，炸弹周围都布置有恐怖分子，一旦靠近他们就会进行引爆，因此要优先将其消灭。红组负责正面进攻并排除炸弹，绿组负责从后面进攻，黄组担任狙击掩护，由于造船厂内有很多狙击点，因此恐怖分子会朝四面八方进行射击。行动时要注意经常抬头观察上方（恐怖分子通常埋伏在那），黄组路线终点处后方有敌人狙击手埋伏，要优先消灭掉后再继续任务。

第5关 猎鹰行动


可以命令人质留在原地或者跟队行动。

任务简报：一伙毒贩在开曼布拉克岛的一次毒品交易中，由于警方突袭，绑架了多名人质并躲入一座私人机场内，由于当地警方及时封锁了机场跑道，使得毒贩无法起飞，因此他们现在非常愤怒。据目击者称，一定有人向这伙毒贩告了密，因为他们比平时携带了更多的武器装备，并将人质分隔开进行控制，你必须保持攻击时间上的一致来保证人质的生命安全。

任务目标：消灭毒贩，解救全部人质。

行动要点：本关中恐怖分子将人质分隔开进行控制，因此极为强调组与

组间行动的协调一致，一旦确认了行动命令开始，必须马上配合其他队组进行行动，同时对恐怖分子发起攻击，不能有任何耽搁，否则很容易被察觉，导致人质被杀。由于飞机场中的某些门锁住了，因此当确认下达行动命令时，要先将锁破开。本关速度是关键，因此开门的工作就不要让队员来做了，自己开门可以节省不少时间。在大楼2层人质关押的房间内埋伏了很多恐怖分子，直接攻入失败几率极大，这时应切换为黄组狙击队员在外掩护，配合其他两组人马攻入救出人质。



在曼布拉克岛私人机场内寻找可疑分子。

第6关 珍珠城堡

任务简报：在开曼布拉克岛的一座私人岛屿上，一伙恐怖分子绑架了开曼岛的警方人员作为人质，并向政府提出无理要求，看来开曼布拉克岛上正掀起一股绑架风潮，当局希望你能尽快将它平息。从武器专家在现场提取的弹痕来看，这伙恐怖分子与先前私人机场上的毒贩为同一伙罪犯，你必须尽快解救人质，否则他们将被处决。

任务目标：消灭全部恐怖分子，解救人质。

行动要点：本关配备了心跳传感器，因此行动前要多多观察，恐怖分子在窗口、平台上安排了不少狙击手，行动时应紧贴墙走，以防中黑枪。突入大楼大厅后，要小心埋伏在右边挂有巨幅美女像的小厅内的3名恐怖分子。本关中人质一名关在2楼，一名关在美女像小厅旁边的屋内，由于恐怖分子喜欢躲在门后进行射击，在破门时先用心跳传感器探过后自己来开，不要让队员动手，以防动作慢人质被杀。大楼内恐怖分子很多，就算已经探过的路，仍有可能出现残余恐怖分子。绿组营救人质得手后马上撤回出发地，待红组将大楼内的恐怖分子扫光后，任务完成。



恐怖分子就藏在屋内，换心跳感应器查探后再攻入。

第7关 赤色镰刀

任务简报：一伙恐怖分子袭击了位于阿根廷比拉地区的一家肉食加工厂，打死了1名保安，并挟持了包括来上夜班的经理在内的多名人质。目前当地警方已经包围了这家肉食加工厂，但他们无法靠近，恐怖分子利用手中的AK-47对每一个试图接近的人开火。据警方报告，最少已经有2名人质被杀，恐怖分子声称如果要求得不到满足，他们将每小时杀死1名人质。令人怀疑的是，这家肉食加工厂的一位股东还拥有委内瑞拉炼油厂、挪威造船厂等股份，同时他所支持的一位右翼总统候选人被怀疑与瑞士的恐怖分子有关，国际刑警组织正在对此进行调查，但你首先要把人质给救出来。

任务目标：解救人质，消灭全部恐怖分子。

行动要点：恐怖分子分散在工厂的四周，共有3名人质在他们手里，但由于有2条路可进入工厂，因此红、绿两组可从不同的路进入工厂。肉食加工厂内非常昏暗，就算使用夜视镜视野也非常差，恐怖分子通常会躲在高处进行狙击或门后两边进行伏击，所以行动时要让队员紧跟在身后进行保护，不要贸然闯入。救出3名人质，消灭掉恐怖分子后任务即告完成。



肉食加工厂每一间房内都有战斗。

第8关 石炮行动

任务简报：一艘美国海岸护卫舰在对一艘属于巴西阿雷格里港一家进出口公司的船只进行检查时，发现了几百公斤可卡因、大量武器和百万张新法西斯主义宣传单。在对这家公司进一步的调查中，找到了一盘记录大量标有俄国标识的可疑物品录像，从录像中所显示的标签来看，这些可疑物品极有可能是VX神经毒气。你现在必须进入这家公司的仓库进行搜查，由于行动是隐密的，因此你要小心其中躲藏的恐怖分子。

任务目标：消灭全部恐怖分子。

行动要点：本关有3组人马，恐怖分子非常凶悍，因此要想无伤亡过关，最好在任务开始后用H键暂停全部队组行动，再逐一亲自带领队员行



恐怖分子尸身上的袖章证明他们是新纳粹分子。


孤身潜入阿根廷右翼总统候选人家中。

动。本关战斗从街头开始，开始行动后红组不要前进太快，恐怖分子在街角处埋伏有狙击手，进出口公司大楼内是主战场，恐怖分子大都会躲在门后偷袭。沿预定路线将里面的恐怖分子全部消灭后任务即可完成。

第9关 粉碎玻璃

任务简报：从已获知的证据，阿根廷一位右翼总统候选人已被证实与此前发生的多起恐怖事件有关。其次，他的几名保镖都曾是“人民社会民族主义党”的杀手，因此一旦他在新一轮竞选中成功，时局可能会大变。现在必须掌握他更多情报，因此必须潜入他的公寓，在电话上安装窃听装置，并在他的电脑内输入病毒。小心他的公寓里有很多警卫，不要被他们发现。

任务目标：安装电脑窃听器，往电脑里输入病毒，避免被人发现。

行动要点：变态的关卡终于又来了，本关中不能杀人，也不能被人发现，否则任务就会失败。因此设置人物时，一定要把默认的手枪换下，装上烟雾手榴弹，配合心跳传感器来行动。行动时注意进行预设命令的确认，这会让一些原来挡路的警卫走开。行动时一定要快，由于警卫都是不断移动的，不会固定呆在一点上，所以一旦心跳传感减弱，一定要抓住时机。行动中如果开门进房间要记得随手关门，否则很可能引来警卫的怀疑。


三队人马准备杀入伦敦银行。

第10关 狮影行动

任务简报：英国伦敦地区的一家私人银行遭到恐怖分子的袭击，他们目前已经挟持了人质，并同警方交火，但并未对政府提出任何要求。据可靠情报，这伙恐怖分子与新法西斯组织“人民社会民族主义党”有密切联系，怀疑他们此举是为了破坏银行内的财务记录，以掩盖其交易记录。参与此次袭击行动的恐怖分子曾在英国军方服役，因此他们训练有素，装备精良，并且利用了银行的安全系统进行防卫监视，你必须尽快阻止他们的破坏行动。

任务目标：阻止破坏财务记录，解救人质。

行动要点：共有3组人马同时行动，黄组负责狙击在银行一楼监控室内监视闭路电视的恐怖分子，其他两组人马分别从正门和侧门进入银行内部解救人质。一般情况下电脑队员都能够准确击毙2楼负责监视的恐怖分子，但为了安全起见，可以先切换为黄组操作，干掉这名恐怖分子后，其他两组要同时进入银行。上2楼，恐怖分子听到风声后会马上开始销毁银行财务记录，所以要快速进入2楼保管室，保证记录安全后，沿路点指示前进，救出人质即可。

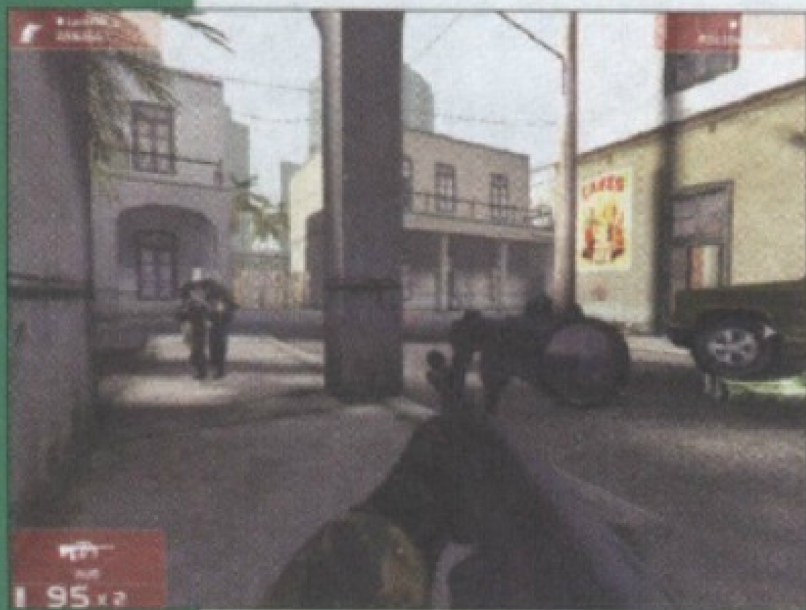

前方广告画旁边的房门内埋伏着恐怖分子。

第11关 坏石行动

任务简报：我们已经得到情报，阿根廷比拉地区的那家肉食加工厂实际上是一个化学武器的隐藏点，他们利用向世界各地运送牛肉作为掩护，进行非法的化学武器交易。现在他们已经察觉到被我们怀疑，正准备毁灭罪证，你必须赶在他们行动之前保护肉食加工厂内的设施，并防止里面的恐怖分子逃跑。

任务目标：制服恐怖分子，防止神经毒气扩散。

行动要点：防止神经毒气扩散是本关中最重要的内容，其次才是消灭掉工厂内的恐怖分子。根据这一思路，在地图上先找出化学毒气的位置，行动时尽量贴墙前进，小心提防身后钻出的恐怖分子，同时强调一个快字，优先到达毒气地点，清理掉周围的恐怖分子后再沿路点消灭掉残存的其他敌人。尽量不要派队员单纯前进探路，否则可能造成严重伤亡或化学毒气被提前扩散而任务失败。


从恐怖分子眼皮下潜行通过。

第12关 石南之门

任务简报：所有证据都表明在开曼布拉克岛这座私人岛屿上，正是那位与多起恐怖袭击事件有关的神秘股东的化学武器藏匿地。他可能人不在这

里，但这里充满了可怕的化学武器，虽然这次没有人质，但这并不表明我们的搜查行动不会发生冲突。岛上隐藏着恐怖分子，你必须防止他们破坏电脑上的犯罪证据。

任务目标： 消灭恐怖分子，防止电脑上的犯罪证据被破坏。

行动要点： 依照地图上的指示，我们从后方发起攻击，行动时注意让同组队友尽可能保持并排，这样当突然出现多名恐怖分子时，存活几率较大。任务的核心在于防止电脑上的犯罪证据被破坏，所以在突入房间时，注意要与其他队组配合同时攻入即可平安过关。


这次恐怖分子手中有了化学毒气，要小心。

第13关 铁爪行动

任务简报： 那名神秘股东GOSPIL的手下将一名打入其内部行动组织中的国际刑警杀害了，可喜的是警方掌握了这一情况，及时将正准备离开的一伙恐怖分子困在开曼布拉克岛的私人飞机场内。从目击者报告来看，他们正在一架私人飞机上装载用于化学毒气发射的烟雾扩散器，有可能进行亡命抵抗，你必须保护机场并将他们消灭掉。

任务目标： 消灭全部恐怖分子。

行动要点： 没有人质需要担心，因而行动可以缓慢推进，多注意四周情况，在拐角和房间内恐怖分子通常会靠墙一侧紧贴埋伏。通过或进入时不宜让队友先进，可以自己打开门后迅速探头缩回，通过听枪声来判断旁边是否有恐怖分子。有些恐怖分子会不断快速移动，这时先不要忙着开枪，待他停稳后再动手，可以避免打草惊蛇。


正前方有恐怖分子，一上前他就会冲出。

第14关 刀声行动

任务简报： 从被杀害的国际刑警笔记本中，我们得知GOSPIL手下在巴西里约热内卢的修车厂地址，他们已经将大部分装备都运到了此处，很可能会在那里准备进行毒气袭击，同时那位右翼总统候选人现在也计划去那里，我们必须借此机会将他抓住。小心，修车厂内有很多他的安全人员，不要对那位总统候选人开枪，我们需要活的。

任务目标： 消灭恐怖分子，抓捕右翼总统候选人。

行动要点： 抓捕右翼总统候选人是行动的重点，他躲在修车厂汽车展览大厅2楼的房间内，并且不会反抗，所以行动时不要盲目开枪以免误伤（自动瞄准仍然会将他视为目标）。工厂内的门前门后都埋伏有恐怖分子，开门进入时注意前后掩护，多利用烟雾手榴弹，站在烟雾中朝烟雾外的恐怖分子开火是保证胜利的方法之一。由于在汽车展览大厅内埋伏了很多狙击手，我方队员要尽量贴墙移动，不要按路点指示直接上2楼，可绕到汽车展台背后的楼梯上去，先抓出右翼总统候选人，再开门出去，逐一敲掉剩下的恐怖分子。


修车厂的战斗目标是抓住右翼总统候选人。

第15关 钢铁玫瑰

任务简报： 从那位右翼总统候选人口中知道了GOSPIL发动毒气袭击的大概位置，他准备利用人们欢庆游行的时机发动袭击，这样大半个城市的人都会丧命，必须阻止他的行动。他在城市里布置了很多手下，发现异常就会提前引爆炸弹发出毒气，同时还要小心在屋顶和窗台上的狙击手，彻底消灭掉GOSPIL吧！

任务目标： 消灭恐怖分子，消灭GOSPIL，防止炸弹爆炸。

行动要点： 炸弹是任务最大的威胁，所以开始任务前，先从地图上找出炸弹的位置，确认红组前往的距离，行动开始后，提防楼梯拐角处、高层建筑物上和街道遮挡物后面的狙击手，这里不需要按照路点方向前进，因为默认的路点浪费了太多的时间在作用不大的房内激战上，赶在第一时间消灭炸弹旁边的敌人后拆掉炸弹，剩下来的就是好好蹂躏恐怖分子了。P


抓了一个俘虏。



合金装备2 实体（下）

Substance METAL GEAR SOLID 2

■游侠创作室 奥杰

总评	89
制作	KCEA
发行	KONAMI
载体	DVD×1
类型	动作冒险
语言	英文
环境	Win9X/ME/2000/XP
画面：	★★★★★★★★★
音响：	★★★★★★★★★★
操作：	★★★★★★★★
娱乐：	★★★★★★★★☆
剧情：	★★★★★★★★★
配置要求	CPU：PentiumⅢ 1GHz 内存：256MB RAM 显卡：64MB以上3D加速卡 硬盘：7.6GB



平原篇

Plant Chapter

“油轮事件”过去两年了，Solid Snake还是杳无音信，或许他已经死在波涛之中……

为了清理被污染的近海，美国启动了一项被称为Big Shell的巨型环保设施。可是该设施却被名为Dead Cell的恐怖分子团伙所控制，并且他们还把来这里视察工作的美国总统劫持，扬言已在设施的关键结构中安放了炸药，如果美国政府不交出300亿美元的赎金，就要炸毁设施。如果Big Shell真的被炸毁，那么所泄露的大量化学毒素就将导致有史以来最恶劣的一次环境污染，为此美国政府立即派出“海豹特种部队第十小组”（SEAL Team 10）来解决这次恶性事件。在行动小组中，也有一个名叫Snake的特种兵，不过他不是Solid Snake。当他来到Big Shell后，立即使用对讲机与上司Roy Campbell上校联络。Campbell给他指派了两个任务，一个是秘密潜入Big Shell，寻找并解救总统和其他人质，另一个是使用一切手段消灭恐怖分子。另外Campbell上校还将Snake的代号改为了Raiden。

STRUT A，DEEP SEA DOCK

行动开始后，Campbell上校会经常给Raiden发来信息，指导他如何完成任务。对于一个特种兵来说，这似乎没什么必要，而且让人感到很烦。当前，Raiden的首要任务就是要找到Node电脑，输入自己的资料以开启雷达。先从对面台阶下面的通风井爬进去（通风井开口处有很多虫子），向右走，出来后拿到Ration，然后返回来，登上台阶，从前面的第二个柜子里又找到一个Ration。柜子的右面有一扇门，打开它时要留意周围的动静，这时会出现一个蒙面人，似乎也是秘密潜入Big Shell的不速之客。进入前面的房间，通过下一道滑门，隐约看到刚才的蒙面人穿着灰色夜行衣，带着头巾，看上

去有点像传奇人物Solid Snake。等到他将这里的两个敌人打晕后，Raiden朝东北角的Node电脑走过去，将自己完整的资料输入后便可以开启雷达，对周围的地形有了大概了解。这时，Campbell又一次呼叫Raiden，告诉他不要使用敌人丢下的武器，因为敌人的武器都被记录了档案，如果冒然使用，会被敌人发现，此外Campbell上校还向Raiden介绍了Big Shell的构造。原来这个设施主要分为两部分——Shell 1和Shell 2。每部分由一个核心和6根支柱组成，它们之间有桥梁连接，Raiden需要在这些复杂的架构中找到总统被关押的地点。最后，Campbell上校告诉Raiden，可以随时呼叫自己的女朋友Rose来为自己保存记录。对此Raiden感到非常气愤，他不想自己的女朋友也卷入这场危险的行动中。通话结束后，被打晕的敌人开始苏醒了，Raiden急忙往回跑到刚才的房间，等看到电梯下来后，重新走回来，利用房间中央的箱子避开巡逻的敌人，然后赶快跑到电梯上去。电梯向上行进时，Raiden摘下了自己的面具，让人看到了他的真面目。

STRUT A，ROOF

与Campbell上校通话后，向前走，跳到箱子上得到绷带。小心这里的海鸥，踩到它们的鸟粪会滑倒。在西南边，Raiden找到M9子弹，然后来到西北边的铁栅栏前，这时Campbell发来信息提示下面有一个洞口可以通过，于是Raiden便从洞口爬过去，然后穿过对面的房门。

STRUT A，PUMP ROOM

顺着楼梯走下去，Raiden发现两个敌人正在商量，一个要到房顶查看，一个留下来巡逻。等到一个敌人离开后，Compbell发来消息，提示Raiden如何利用敲墙发出动静来吸引敌人的注意力，于是Raiden利用这个技巧将敌人吸引到另一边，而自己来到Node电脑跟前开启雷达。接着Raiden又先后从东西两侧楼梯旁边的柜子中拿到Ration和Socom子弹，然后从房间西北角的门离开。

AB CONNECTING BRIDGE

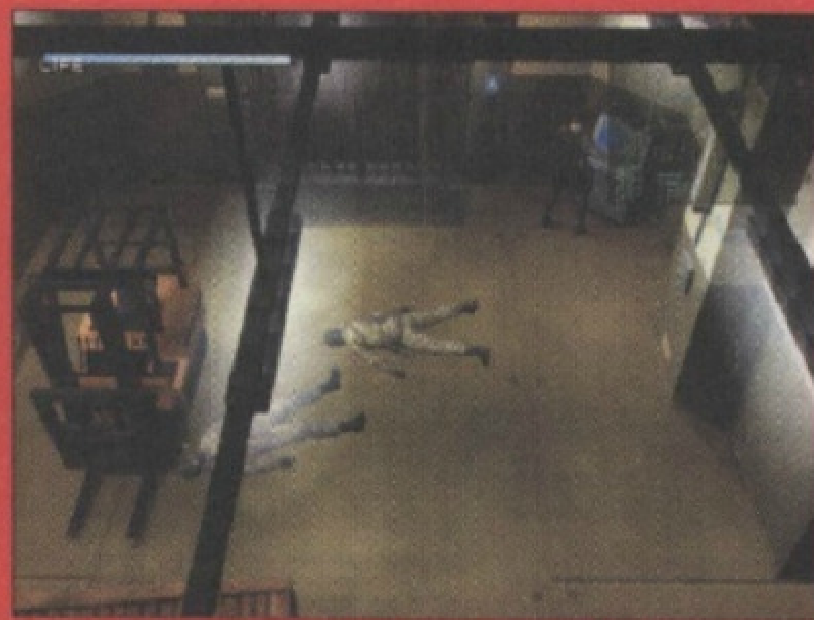
来到架桥上，Campbell上校发来信息，提示有关悬吊技能的特点，不要忽略这个提示，因为在后面的任务中还要多次使用悬吊技能。通话结束后，Raiden立刻跑到西侧的栏杆旁边，翻身悬挂在架桥边沿上，然后摇晃着向前行进。等到架桥上的敌人走到南侧的时候，快速翻身跳到架桥上，穿过旁边的出口。

STRUTA B，TRANSFORMER ROOM

进入走廊，发现前面横七竖八躺着海豹特种部队成员的尸体，地上血迹斑斑，原来他们都被Dead Cell的一个成员Vamp杀死。正当Vamp想要对Raiden动手时，另一个长得酷似Solid Snake的特种兵冲出来解救了Raiden的危机，不过这个人也不是Vamp的对手，只是Vamp并没有杀死他，而是在重伤这个人之后转身离开了。随后Raiden与这个人交谈，得知他叫Pliskin，并且从他口中了解到一些其他有关特种部队和Dead Cell的情况。交谈结束后，Pliskin交给Raiden一支手枪和一包香烟，然后坐在一旁的台阶上休息。而Raiden则拿起栏杆旁边的Socom子弹和M9子弹，穿过北边的房门，又从前面的柜子中拿到Ration和Socom子弹，然后转身从左侧门离开。

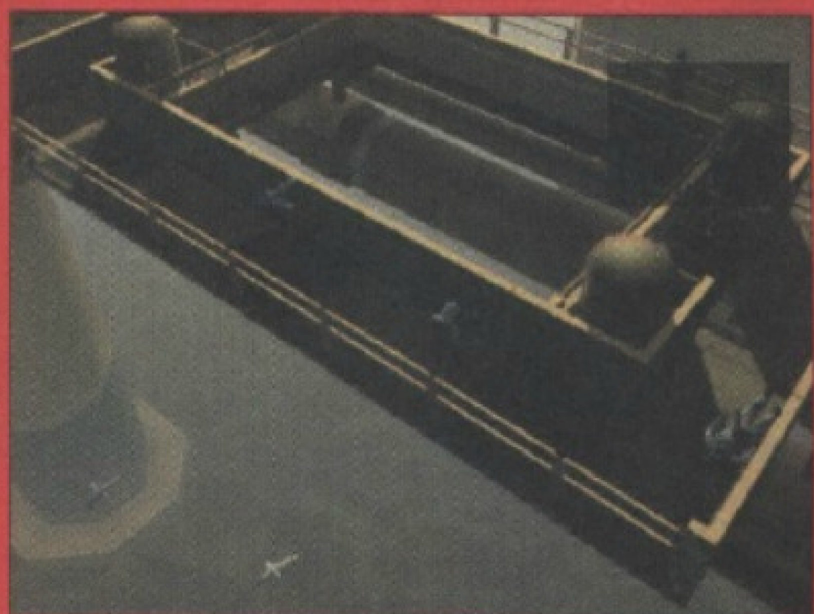
BC CONNECTING BRIDGE

在BC联络桥上，海狮特种部队正在围攻一个黑人女子，可是射向这个女人的子弹都在她身前改变了方向，根本无法伤害到她，甚至连落到她脚下的手雷也不爆炸。这时，Vamp从她身后走了出来，将前面扑倒


利用这个终端打开地图雷达。


从铁丝网的破洞爬过去。


从左侧的门前往架桥。

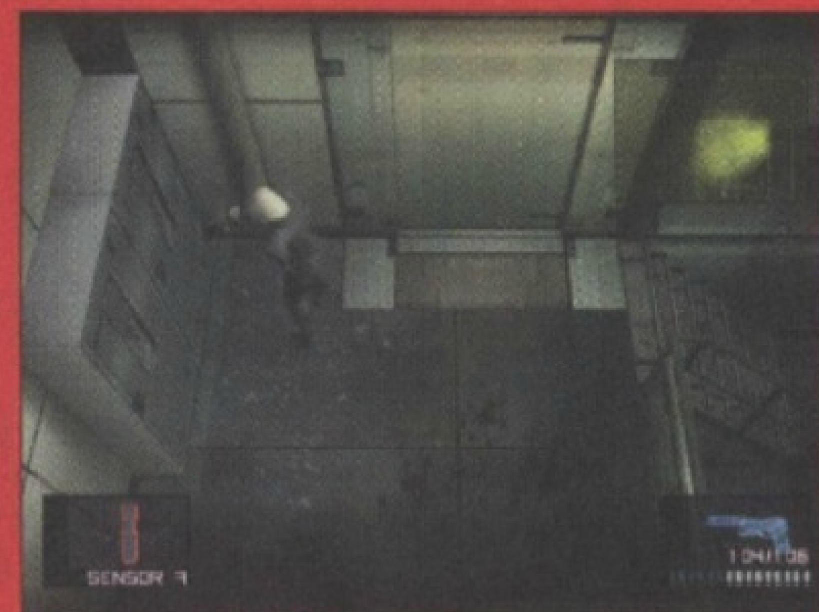

按V键可以翻到架桥栏杆外侧。

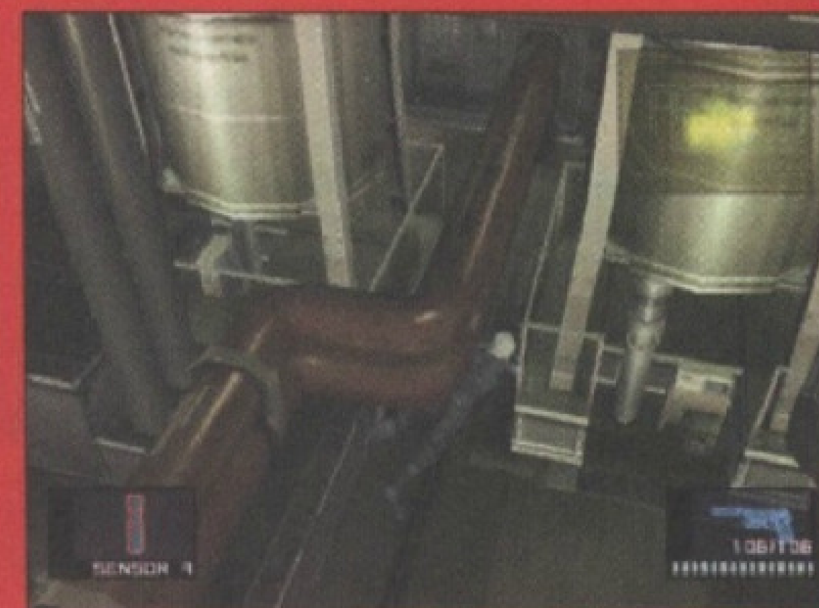

发现“海狮”特种部队成员的尸体。


"吸血鬼"突然窜到Raiden的身后。


BC连络桥被破坏了。


注意不要被巡视的Cypher看到。


将柜门关上发现墙角的炸弹。


沿着红管子往下爬就可以看见炸弹。

在桥上的一个白衣男子扛走。那个白衣男子看起来像是总统，特种部队队员为了解救总统急忙冲了上去。可是黑人女子突然举起了手中巨大的Railgun，发射出强烈的脉冲光将BC联络桥炸毁，而整个海狮小组也瞬间被完全消灭。既然BC联络桥已被破坏，Raiden只好另寻他路。朝着断桥走过去，得到一些Chaff Grenades，然后走向另一侧，进入房门。

STRUT C，DINING HALL

进入STRUT C，先在食堂西面的厕所找到Socom子弹，然后在东面的厕所找到Pentezemin和M9子弹。接着沿走廊向前，发现左侧的房门是锁着的，无法进入。转过拐角，Raiden看到前面站着一个上了年纪的警察，身旁放着一根拐棍。正当Raiden用枪逼住他的时候，Pliskin出现了，他告诉Raiden此人是海狮特种部队中的炸弹专家Peter Stillman，同时Pliskin还说Dead Cell的成员之一Fatman已在Big Shell的12个支柱中分别安置了C4炸弹，如果不及时拆除，会对建筑中的所有人员造成很大威胁。由于Peter的腿脚行动不便，所以他教给Raiden和Pliskin如何拆除C4炸弹的方法，并交给他们每人一个Coolant和Sensor A。使用Sensor A可以显示C4炸弹的所在位置，而使用Coolant则可以将C4炸药冷冻，使其在24小时内无法爆炸。所有事情交代清楚后，Pliskin决定去拆除Shell 2中的C4，而Shell 1的炸弹则交给Raiden处理。

开始行动后，Peter躲进餐具室中等待Raiden和Pliskin的消息。如果敲击餐具室的房门，Peter便会大叫，非常有意思。从餐具室离开，先进入西侧的房间，避开卫兵，登录Node，然后返回到先前的走廊上。来到东面的厕所，Sensor A显示出这个地区安置着1枚炸弹。这枚C4炸弹就隐藏在洗手盆上方的天花板上，能够从镜子里看到它，用Coolant将其冷冻后从厕所出来，走到BC联络桥上。

BC CONNECTING BRIDGE

来到联络桥上，发现这里有个飞行机器人正在上下来回巡逻。这个东西就是曾经在油轮篇中出现过的Cypher，如果被它发现就会带来很大的麻烦。等到Cyper下降到联络桥下面后，快速跑向对面进入Strut B中。

STRUT B，TRANSFORMER ROOM

进入Strut B后，Sensor A立即探测到1枚C4炸弹，朝着柜子对面的房门走过去便可听到炸弹的脉冲声。进入房间打倒巡逻的卫兵，关闭右侧柜子的门就能看到墙角的炸弹，用Coolant将其冷冻后离开这个房间。沿着走廊向前走，看到前面有个巡逻兵，悄悄来到他身后，扭断他的脖子，然后来到AB联络桥上。

AB CONNECTING BRIDGE

AB联络桥上有两个卫兵分别在桥两侧来回巡逻。要想安全通过，可再次使用悬挂桥栏的技巧，从桥的任意一侧摇摆着来到另一端，然后进入Strut A。

STRUT A，PUMP ROOM

进入之后，先从东侧楼梯走上去（小心卫兵），来到屋顶找到Chaff Grenades，然后返身下来。穿过台阶对面的房门，在里面有个卫兵绕着房间巡逻，并且在西北角还有监视摄像机。打倒巡逻的卫兵，来到房间东南面。爬上一小段台阶后，顺着管子下面爬向西边，接着爬过一根红色的管子，得到Bandage。然后沿着红色管子往南爬，来到尽头时会看到C4炸弹，用Coolant将其冷冻，然后转身顺着原路爬回去。在离开这里前可以先到房间西南角，顺着台阶走上去，然后沿着右侧的管子下面爬过去，在箱子上拿到Box 1后，从这个房间东北侧的房门出去。

FA CONNECTING BRIDGE

来到联络桥上，看到Cypher正向自己这边飞过来，同时在桥的远端还有卫兵在巡逻。先停身不动，直到Cypher出了视线，然后快速跑到联络桥的另一端，同时提防不要被卫兵发现。

STRUT F，WAREHOUSE

进入仓库后，背靠北侧墙壁藏身，等到卫兵转身，快速跑向东面的墙角，拿到Ration，然后进入旁边的房间，又得到M9和M9子弹。从房间出来，背靠墙壁等待。另一个卫兵走过来，沿着走廊巡查。当他转身后，跑过去扭断他的脖子，然后在东边找到Socom子弹。接着来到西边栏杆前，悬挂在栏杆边上向下看，发现下面有许多箱子。先从栏杆跳到箱子上，再跳下箱子找到C4炸弹，将其冷冻后，跳过箱子出来，在这层西面的房间可以找到Node，并从柜子里拿到Box 2、Ration和Pentezemin。在靠近Box 2的墙角发现一个通风井，沿着通风井一直爬出去，在下一个房间可找到Socom Suppressor和Socom子弹。跳过箱子后，还可以拿到Mine Detector和M9子弹。从房间出来回到上一层，从南面的栏杆跳到下面的箱子上，可以拿到BOOK、M9子弹和Socom子弹，然后跑上楼梯，穿过前面的房门。

EF CONNECTING BRIDGE

来到联络桥上，发现一个卫兵正顺着另一端的楼梯走上去，Raiden拿出M9将他打倒，然后准备穿过联络桥。这时一个自称是Mr.X的人传来消息，警告Raiden说桥上有一些Claymore地雷，必须装备Mine Sensor才能发现。于是Raiden装备好Mine Sensor，小心翼翼地爬过联络桥，同时将地雷全部拆除收好。

STRUT E，PARCEL ROOM，1F

进入装配室，收到Rose的呼叫。与之交谈后，来到房间西南角，接着从这里向北走，看到一个卫兵正在通话，趁他不注意，先跑到房间西北角，再转到东北角的Node跟前。登录之后向南走，可以在传送带上找到Box 5，然后顺着东面的楼梯走上去，穿过前面的房门。

STRUT E，HELIPORT

从房门走出来，发现Olga Gurlukovich正在通过对讲机与某人通话。等她结束谈话后，顺着楼梯走上去，避开两个巡逻卫兵，悄悄来到战斗机旁边。在战斗机右翼下俯身，可以看到飞机轮子旁边安置着1枚炸弹，用Coolant将其冷冻。来到停机坪左侧，顺着楼梯走下去，打倒一个卫兵，拿到Claymores，然后返回装配室。

STRUT E，PARCEL ROOM，1F

由于刚才已经通过了装配室，因此在这里没什么可做的事情了，只是需要快速通过西北角的房门，来到DE联络桥上。

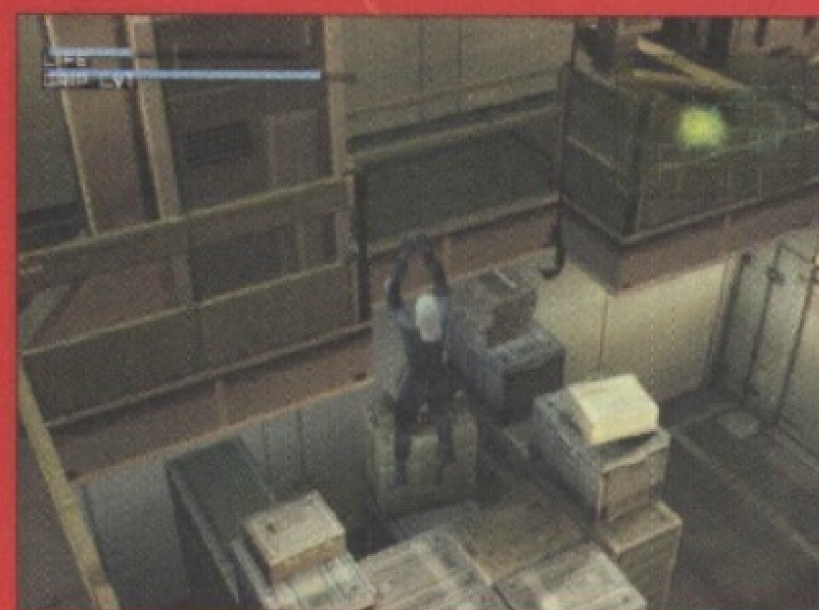
DE CONNECTING BRIDGE

来到DE联络桥上，发现头顶上方有个卫兵正在张望。他的视野范围很广，并且前后扫来扫去，注意不要被他发现。快速跑到联络桥的另一端，然后顺着楼梯走下去，穿过下面的房门。

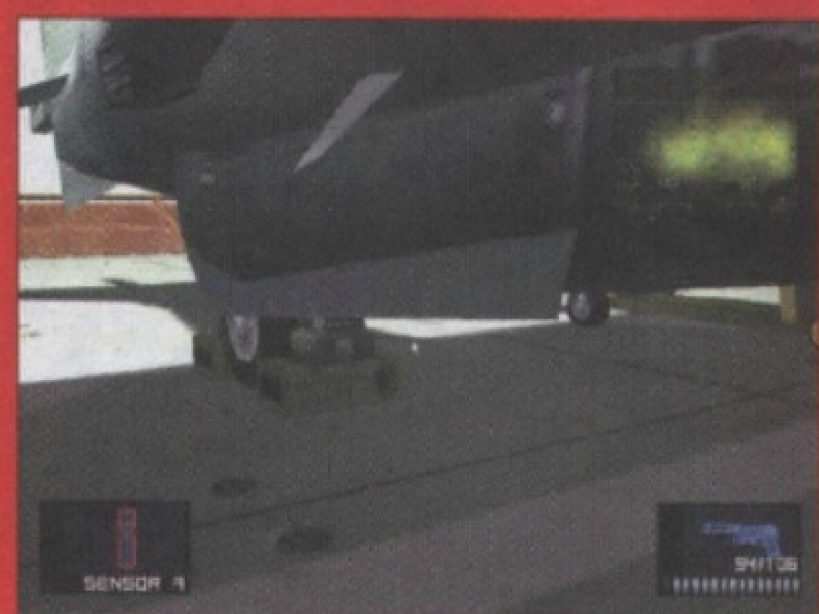
STRUT D，SEDIMENT POOL

进入房间，先登录右侧墙边的Node，然后沿着通道向前走，当心上方的卫兵。经过一段楼梯时，跃过一边悬住不动，直到一个卫兵走过去。翻身上来，一直来到走廊尽头，可以看到绿色的铁盖子，打开铁盖子，发现安置在这个支柱中的C4炸弹，用Coolant将其冷冻，然后返回到刚才经过的楼梯


在联络桥上看到Cypher向这边飞来。


悬挂在栏杆边看到下面有许多箱子。


干掉对面高塔上了望的卫兵。

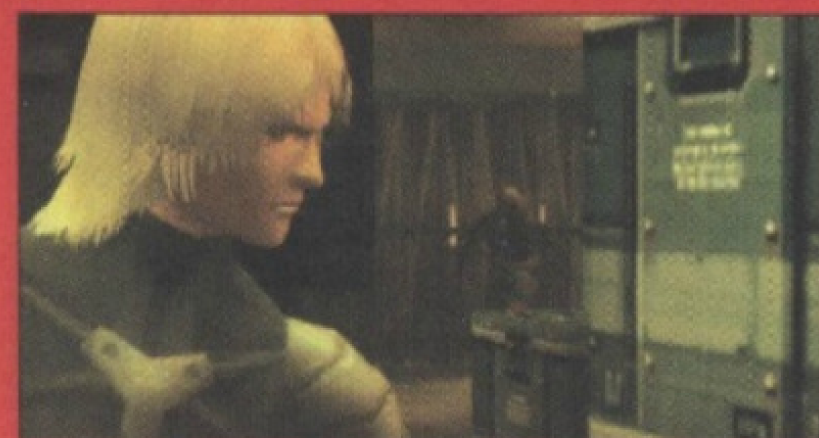

这枚炸弹藏在飞机轮子的旁边。


一枚炸弹藏在这个绿色的铁盖子下面。


Raiden出下方的门前往Strut B。


由房顶乘电梯向下行进。


这里不但没有卫兵，还有许多补给。


Fortune向Raiden发出挑战。


躲在铁箱后面可免遭到Railgun的直接伤害。

处。顺着楼梯走上去，打倒上面的卫兵，在这层的中间部分可找到Ration，接着来到西南角，在栏杆后边拿到Socom子弹，然后穿过旁边的房门。

CD CONNECTING BRIDGE

从房门出来，注意头顶上方的监视器。紧贴着监视器下面的墙壁向前走，以免被它发现。等到桥上的卫兵转身时，跑出去用M9打倒他，然后安全通过联络桥，进入下一个支柱。

STRUT C，DINING HALL

进入Strut C后，穿过走廊右边的房门，来到先前与Peter分手的餐具室。此时Peter已经离开了，他将Sensor B留在这里。原来在12个支柱中安放炸弹的Fatman是Peter的学生，他一心想要在爆破技术方面超过Peter，而这次的举动就是要与Peter比个高低。当Raiden将Shell 1中最后1枚炸弹冷冻时，实际上就是启动了另一枚更加强力的炸弹。由于Pliskin在拆除Shell 2中的炸弹时遇到了麻烦，Peter必须前去帮助他，因此留下了Sensor B，让Raiden使用它在400秒内找到安置在Strut A中的那枚强力炸弹并将其拆除。于是Raiden急忙通过BC联络桥回到Strut B中，打倒沿着走廊巡逻的卫兵，来到AB联络桥上，接着进入Strut A，避开卫兵，一直来到房顶。

STRUT A，ROOF

当Raiden乘坐电梯向下行进的时候，收到了Peter最后一次呼叫。在通话中，Peter告诉Raiden目前的情况非常糟糕，Fatman的技术已经超过了自己，如今他只希望Raiden能够顺利地将Strut A中的炸弹拆除，避免Big Shell被完全损毁。通话还没有结束，Peter那边便传来了爆炸声，而他也随着爆炸声失去了联络。

STRUT A，DEEP SEA DOCK

当电梯停在底层时，Raiden发现这里不但没有卫兵，而且还有很多补给，包括Ration和Socum子弹。来到有水池的房间，Sensor B感应到了炸弹的位置。走下靠近海虫聚集地的楼梯，跃过栏杆，摇摆着来到另一边，然后翻身上来，登上前面的台阶，俯下身体，用Coolant将对面潜水艇下安置的炸弹冷冻。Strut A中的炸弹最终被解决掉了，可是Strut H中的炸弹却爆炸了，幸好Big Shell的整体结构并没有被破坏，而且毒素也没有泄露。Raiden接下来要做的事情是继续营救总统。

返回电梯的房间，Raiden遇到先前的那个黑人女子Fortune，原来她就是油轮篇中海军将军的女儿。几年来，Fortune一直认为Snake是杀害自己父亲的凶手，并且始终想要找Snake报仇。虽然Fortune意识到Raiden并不是自己所要寻找的仇人，但她认为与Raiden战斗是件非常有趣的事情，于是激烈的战斗开始了。同先前一样，Fortune身上的磁场可使任何子弹都改变方向，无法伤害到自己，而且手中巨大的Railgun又极具杀伤力，几乎可以摧毁任何物体。在与Fortune战斗的时候，Raiden只有躲在铁箱子后面才可避免遭到直接伤害。可是铁箱子周围有一些油桶，被Railgun打中之后便会燃起熊熊大火，对Raiden造成很大伤害。因此Raiden要不断使用侧空翻来躲避Fortune的攻击，将自己受到的伤害程度减少到最小，毕竟这是一次根本无法取胜的战斗，只能先求自保。战斗经过一段时间后，Raiden接到Campbell上校的呼叫，他说Fatman又在Strut E的停机坪上放置了一枚炸弹，要以私人身份向Raiden发出挑战，要求Raiden在400秒内赶到停机坪将炸弹拆除。可是Raiden目前正自顾不暇地与Fortune战斗，又怎么能够分身到停机坪呢？幸好这个时候Vamp来到这里，向Fortune报告了Fatman已经不听指挥擅自行动的事情，于是Fortune停止了对Raiden的攻击，决定亲自去处理Fatman。当Fortune刚刚转身离开的时候，Raiden从掩体后面冲出

来，向着Fortune连开数枪。当然，子弹无法伤害到Fortune，都在她的身前改变了方向。可是没想到有一颗子弹却正好命中了Vamp的前额，他应声倒了下去，Fortune急忙伸手扶住Vamp的身体，伤心地流下了眼泪，Raiden见状急忙趁机溜进电梯。可是当Raiden离开之后，Vamp又睁开了眼睛，对Fortune说自己不会再死第2次。

STRUT A，ROOF

现在，Raiden有400秒的时间赶到停机坪去拆除炸弹，不过在房顶的行动也不要过于匆忙，因为在靠近入口处有新安置好的Claymore地雷。先用Mine Detector将这些地雷收好，然后再一路穿过FA联络桥和EF联络桥，来到Strut E的停机坪上。

STRUT E，HELIPORT

来到停机坪上，先拿到Socom子弹，然后照直向前走。由于装备了Sensor A，可以清楚地知道炸弹所在区域（其实炸弹放置的地方并不隐蔽）。将其冷冻之后Fatman出现，提出要与Raiden一起做游戏，游戏规则是Fatman放置好一枚炸弹之后，Raiden要在限定时间内将其拆除。这个游戏并不好玩，可是没有办法，Raiden只能尽力而为。在对话过程中，Raiden向Fatman问及有关这次绑架行动所要赎金的事情，对此Fatman一无所知，他只是要借此机会来打败自己的老师Peter Stillman，从而证明自己才是世界上最棒的炸弹专家。谈话结束后战斗开始，Fatman虽然身材臃肿，却能穿着一双滚轴鞋来回快速滑行。在Fatman滑来滑去的过程中，只要一有机会他就会放置炸弹，所有这些炸弹都有计时器，随着放置炸弹数量的增加显示在屏幕上，不过这些炸弹Sensor A都可以探测，因此不必担心找不到。大多数炸弹都在停机坪上某个箱子的一侧，只有个别炸弹被放到箱子下面或顶端。在战斗开始时，Fatman对Raiden造成的伤害只是撞击，只有到战斗将要结束的时候他才会拿出一挺轻机枪进行射击。由于Fatman穿着防弹衣，Raiden无法直接伤及他的身体，对付Fatman的唯一方法是将他击倒在地，然后射击他的头部，而将Fatman击倒的最简单方法是射他的滚轴鞋，一击见效。当战斗开始的时候已经有两枚炸弹被放置好了，此时不必担心，转向Fatman射击他的滚轴，当他倒下时跑过去冲着他的头部连开两枪，然后打开Sensor A去搜寻炸弹。当Fatman再次冲过来时，如果他没有继续放置炸弹，还要射击他的滚轴，然后冲着他的头再开两枪。如此反复几次，直到将Fatman打倒，当然，在与Fatman战斗的同时，不要忘记拆除他所放置的炸弹。

Fatman虽然被解决掉了，但他在临死前启动了放置在Big Shell中最大的一枚炸弹。其实这枚炸弹并不难找到，只要将Fatman的尸体拉开，炸弹就显露出来了。放下Fatman的尸体，捡起Peter的狗牌，然后用Coolant将炸弹冷冻拆除。这时候Compbell上校呼叫Raiden，命令他继续营救总统的行动。在与上校对话中，Raiden同时接到了Pliskin的呼叫，他描述了一下Shell 2中的状况，说那里的情况一团糟，现在所要做的事情就是赶快使用直升飞机解救人质。与Pliskin的联络结束后，Raiden刚要准备离开停机坪，就遇到了先前联络过自己的Mr.X。他告诉Raiden人质都被关押在Shell 1的内核中，其中有个叫Ames的特工是唯一知道总统所在之处的人。不过Ames是个什么模样的人目前还不清楚，只有通过Direction Microphone来听每个人质的心跳才能找出Ames，因为他的心跳有节律点。随后，Mr.X又将Card 2、B.D.U（敌人的服装）和一个手机交给Raiden，让他赶快到Strut F中拿到AK-74u，然后便可以伪装成敌人的样子混入人质被关押的地方。于是Raiden离开Mr.X，穿过EF联络桥，进入Strut F。

STRUT F，WAREHOUSE

在仓库内部，有3个原先无法进入的房间现在可以进入了。第1个是在顶


Fortune伤心地看着中弹的Vamp。



装备好探雷器后爬进去排雷。


Raiden接受Fatman的挑战。

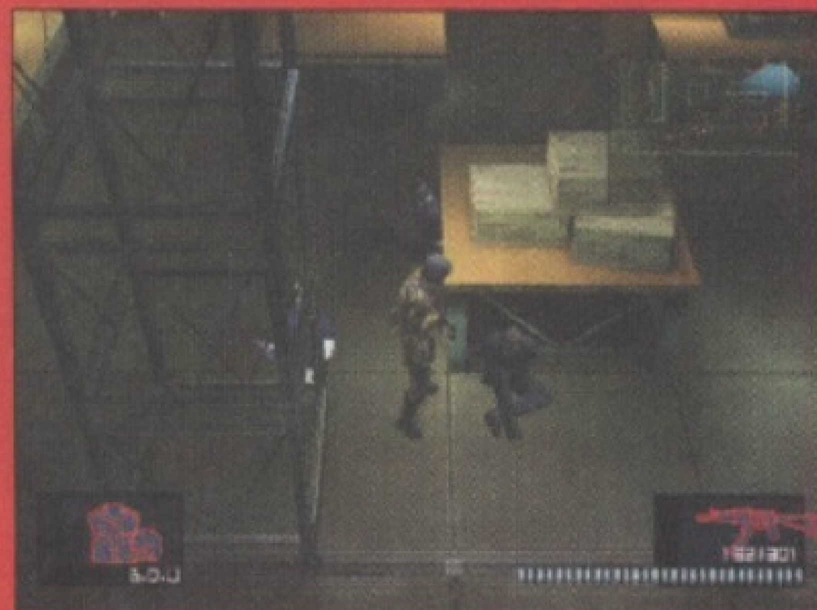


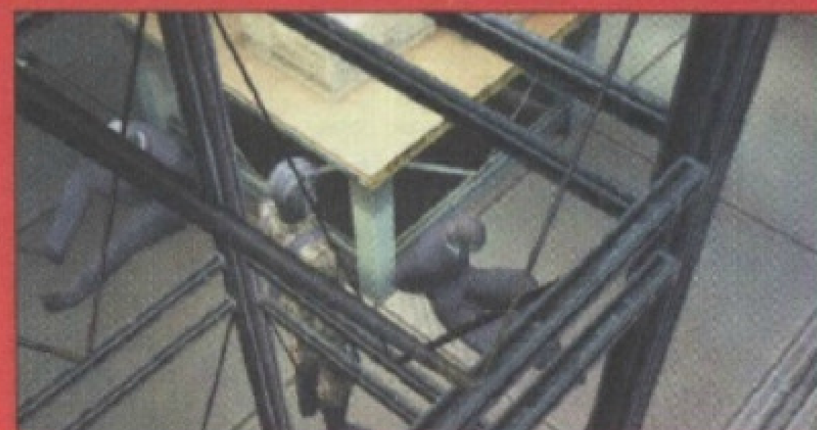
把Fatman的尸体拖开就可以看见炸弹。

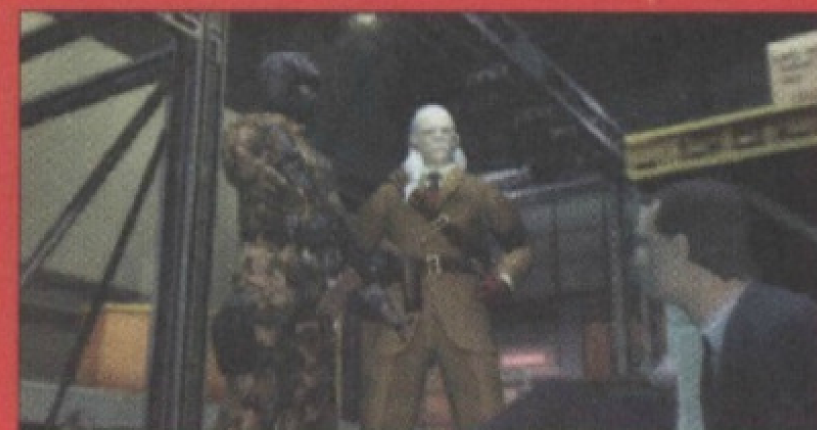

神秘的Mr.X将CARD 2交给Raiden。


Raiden穿着伪装不会被敌人发现。


将卫兵的脸贴在视网膜检查器上。


这个人质应该就是要找的目标。


Raiden找到了Ames。


Raiden和Ames的谈话被Ocelot发现了。

层的中间，从里面可以拿到C4炸弹。下一个房间在南面，不过需要先解除里面的激光炸弹（射击房间两侧柜子顶上的绿色控制盒）才能拿到里面的M4和M4子弹，另外在墙角的通风井里还可以找到PSG1子弹。接着来到下一层，小心卫兵，进入北面的房间，在里面可以得到AK-74u、AK-74u子弹、M4子弹以及Socom子弹。将武器装备全部拿好后，返身离开仓库来到EF联络桥上。

EF CONNECTING BRIDGE

来到桥上后一直向前走，注意避开巡逻卫兵和Cypher，然后在桥身的岔路口向左转，快速向前跑（否则桥板会翻开，使Raiden掉落到海中），冲入Shell 1的内核。

SHELL 1 CORE，1F

进入内核后，穿好B.D.U.并装备上AK-74u，这样便可以在内核中任意走动。不过不要做一些奇怪的动作，例如侧空翻或匍匐行进等，特别是不要撞到卫兵身上，否则便会被撕破伪装。经过一个监视器进入走廊，向南经过另一个监视器进入西侧的房间，在里面可从柜子中找到Chaff Grenades和M9子弹。在Node登录之后，从对面的房门出来，沿着走廊向上走，经过一个卫兵来到北面的电梯前，这时一定要穿好伪装，因为电梯前有个监视器。等电梯的门打开后，乘电梯来到B2。

SHELL 1 CORE，B2 COMPUTER ROOM

从电梯出来，穿过东边的走廊。下台阶后在前面找到Ration，接着来到西边走廊，在一排柜子中分别找到M4子弹和Socom子弹。接下来进入主机房，登录Node之后，在它的后面拿到Box 4和AK-74u子弹。在这个房间的西北角有个Directional Microphone，必须将它拿上，然后从房间出来，沿着东边的走廊向前走。在第一个柜子里拿到M9子弹后回到电梯处，乘电梯前往B1。

SHELL 1 CORE，B1

出电梯，先来到东边的房间里登录Node，并从柜子里找到Ration，然后进入下一个房间，从一排柜子里拿到Socom子弹和Stun Grenades。回到走廊中，抓住一个独自巡逻的卫兵（不要将其打昏），拖着他来到扣押人质的房间前，将他的脸贴到视网膜扫描仪上将房门打开。进入房间后，发现这里只有一个卫兵。拿出Directional Microphone，逐个测听人质的心跳，当测听到Ames的时候会听到有别于其他人的“砰砰”声（通常情况下Ames会被安置在房间西南面的箱子前）。向Ames说明情况后，Raiden了解到了有关总统的一些情况，并从Ames手中拿到Card 3，接着Ames让Raiden用Directional Microphone偷听对面房间中Ocelot和敌人头子Solidus Snake的谈话。从他们的谈话中Raiden感觉总统似乎是在与恐怖分子合作，而且敌人将要进行一次核武器攻击。当Raiden想要进一步窃听详细内容时，Ocelot打断了谈话并从房间出来，朝着Raiden和Ames走过来。Ames见状急忙让Raiden不要慌张，自己装作心脏病发作，这样便可以欺骗Ocelot说是因为Ames心脏病发作才让Raiden过来查看一下。可是没想到弄假成真，Ames真的心脏病发作而死，而Raiden也被Ocelot揭穿了伪装。正当敌人准备攻击的时候，Mr.X再次出现掩护Raiden逃走。离开扣押人质的房间后，Raiden发现卫兵们都加强了戒备，处于警戒状态。记起刚才Ames曾提到总统被关押的地方在Shell 2内核中，于是便与Compbell上校联络进行确认，然后乘电梯返回到1F。

SHELL 1 CORE，1F

来到1F后，发现卫兵们还处于警戒状态，不停地来回巡视。等在电梯里不动，直到警戒状态解除。从电梯中出来，用Socom射击东面的监视器，然

后从身后将走廊中巡逻的卫兵干掉，接着来到通向出口的走廊，用Socom射击这里的监视器。拿到M9子弹和Socom子弹后来到联络桥上，向南走进入Strut F中。

STRUT F，WAREHOUSE

由于刚才从Ames手中得到了Card 3，因此现在可以进入仓库中最后两个房间。这两个房间都在仓库顶层，一个房间位于西北角，在里面可以找到RGB6和RGB6子弹；另一房间则位于东南面，从里面可以拿到PSG1和PSG1子弹。如果还记得先前Ocelot和Snake的谈话内容，就应该知道在Shell 1-2联络桥上有一些Semtex，而要拆除这些Semtex就必须用到PSG1。拿好武器后，通过EF联络桥来到Strut D。穿过装配室，避开卫兵，来到DE联络桥上，等上方的卫兵朝另一侧看过去时，快速跑到另一端。在水池处干掉上方的两个卫兵，然后出去来到Shell 1-2联络桥上。

SHELL 1-2 CONNECTING BRIDGE

来到联络桥上后，接到Pliskin的呼叫，他告诉Raiden桥上安放了10个红外感应炸弹（炸弹的数量和位置根据游戏难度不同而有所不同），于是Raiden拿出了PSG1，准备将这些红外感应炸弹的控制面板逐个击毁。第1个控制面板就在Raiden身后Shell 1的外侧墙壁上，第2个和第3个在前方台阶下面的左侧，第4个在对面的大铁罐上，第5个在桥对面右边的墙上，第6个在第5个的左侧，第7个在第5个的右下方，比桥稍微低一些的地方（有一群海鸥围在它的四周），第8个在联络桥另一端的左侧，第9个在飘动的旗子后边，第10个控制面板则在联络桥另一端上方巡视的Cypher上面。将这10个控制面板全部击毁后，Raiden接到Pliskin的呼叫，说他已经找到了一架直升机，如今正赶往Shell 1解救人质。当Pliskin带着Otacon驾驶直升机来到联络桥上空时，桥的另一端出现了Solidus Snake的身影，他诡称自己是Solid Snake，而直升机上的Pliskin则大叫那个人不是Solid Snake，并开始向他射击。其间Solidus Snake好几次称呼Pliskin为兄弟，这是怎么回事？难道Pliskin就是Solid Snake？

几轮攻击之后，Solidus Snake被打下联络桥，却被Vamp驾驶的鹞式战斗机接住。见此情景，Pliskin急忙给Raiden丢下来Stinger Missile Launcher和Stinger Missile，两人一起向鹞式战斗机发动攻击。Stinger Missile Launcher发射的导弹会对鹞式战斗机造成很大伤害，Pliskin会在Raiden需要Ration和Missile等补给时从直升飞机上扔下来，所以这场战斗难度并不算太大。不过如果Raiden不小心打中了Pliskin的直升机，那就不会再得到补给了。经过一番激战，鹞式战斗机被击落，可就在它即将落入大海的一刹那，新型合金装备从海中跃起接住了它，把被打瞎一只眼睛的Solidus救走了。看到敌人逃走，Raiden向Pliskin询问为什么要隐瞒自己是Solid Snake，而Pliskin并没有给出满意的解释，只是让Raiden赶快到Shell 2的内核中去解救总统。由于刚才的激战，Shell 1-2联络桥被鹞式战斗机破坏得非常严重，已经无法直接通过了，唯一的途径就是从右侧的栏杆翻下去，跳到下面粗大的管子上。顺着管子一直向前走（注意不要踩到鸟粪上，否则会滑落下去），爬上前面的平台。转过拐角后，沿着铁桥一直向前跑，不要停，否则桥板翻开会掉落下去。当跑到铁桥的另一端后，越过栏杆跳落到下面的通道上，这时两个士兵出现在上方的桥上，用PSG1将他们干掉。沿着通道向前走，发现前面的一段联络桥也被破坏得不成样子，不过好在第1个缺口处可以紧贴着桥身一侧蹭过去，而第2个缺口处则可以吊挂栏杆爬过去，通过后顺着梯子爬上去，来到Shell 2。

STRUT L，PERIMETER

沿着通道向前走，避开左侧窗户里面的巡逻兵。前面通道上有个很长



在飘动的旗子后面藏着一颗炸弹。



这个在Cypher上的炸弹最难打中。



Snake向Solidus发动攻击。



鹞式战斗机向Raiden发动猛烈的攻击。



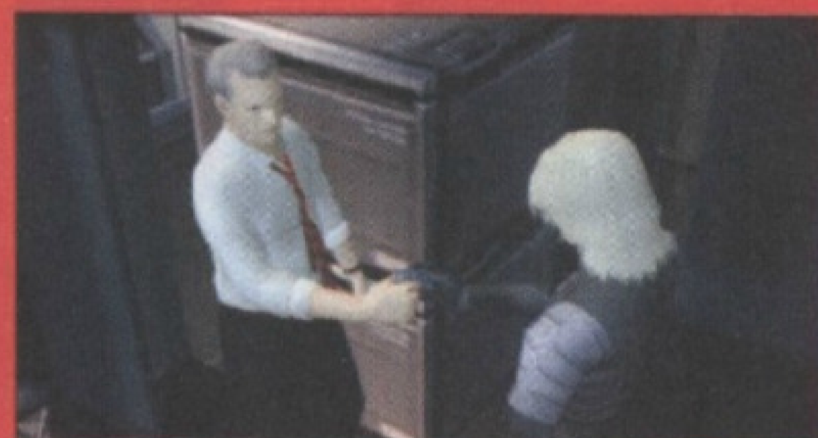
Raiden使用悬吊技巧通过损毁的连络桥。


必须贴着墙蹭过这个缺口。


这里需要用侧空翻跳过去。


Raiden在偷听Olga打电话。


敲击墙壁吸引总统过来查看。


总统将CARD 4交给Raiden。

的缺口，只能紧贴着左侧墙壁一点点蹭过去，当遇到凸出的箱子时，还必须蹲下身子才能通过。当走到通道另一端后，发现上方通道上有个家伙急着上厕所，可是裤子碰巧又挂在桥栏杆上，一时动弹不了，于是就靠着桥栏杆小便，正好尿到下面的通道上。没办法，只有咬牙从污秽物上跑过去。越过栏杆之后，拿到AK-74u子弹，然后沿着通道向前走，经过一段楼梯，在通道尽头找到Ration。返身顺着楼梯向上走，听到烦人的嗡嗡声，原来是4个Cypher正在巡视，最好干掉它们。接下来在联络桥的南端可以找到Socom子弹，在北边可以找到PSG1子弹和Chaff Grenades，然后沿着联络桥走向内核，途中有两个缺口，可以使用侧空翻和悬吊技巧通过。

SHELL 2 CORE，1F AIR PURIFICATION ROOM

进入房间之后，Raiden注意到Olga正在用手机与人谈话。他立即使用Directional Microphone偷听Olga的谈话内容，得知总统被关押在前面的一个房间中，不过这个房间外面的通道上通着高压电流，必须使用Nikita遥控导弹将电源破坏才能进入房间。等到Olga谈话结束后，跑下一小段台阶，跳到箱子上，得到Socom子弹，在台阶栏杆旁边还有Nikita子弹。向前走，在前面的台阶前拿到M9子弹，上台阶后可找到Ration。在右侧的房间里有两个监视器和Nikita子弹，如果想拿到Nikita子弹就要先击毁监视器。沿着走廊向前走，在前面的房间中找到Node和M4子弹。登录Node后，转过拐角发现电梯，先到电梯右侧通道尽头拿到M4子弹，然后乘坐电梯来到B1。

SHELL 2 CORE，B1 FILTRATION CHAMBER NO.1

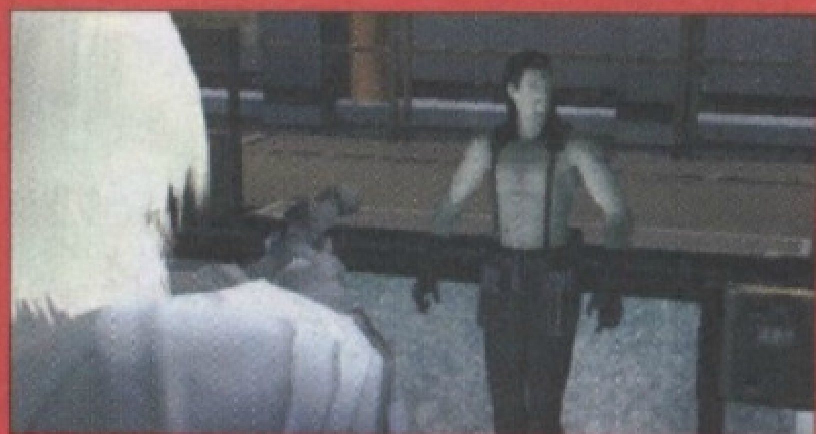
离开电梯，登录右侧的Node，发现地图上有一些闪着蓝光的区域。这些区域是Raiden可以从水中游上去换气的地方，非常重要。现在趟着水走下楼梯，转过拐角后潜入水中向前游。在第一个开口向右转，然后转入左侧的开口，从里面找到Night Vision Goggles。转身出来一直向前游，从一枚漂浮着的炸弹下面游过去后找到Nikita，接下来按原路往回游，然后乘电梯返回1F。

SHELL 2 CORE，1F AIR PURIFICATION ROOM

从电梯出来，准备好破坏高压电源，为了避免伤害到总统，最好先来到总统房间的外面反复敲击墙壁，总统就会走到墙边查看。这时赶快跑到先前经过的两段台阶之间的箱子上，向着对面的通风井中发射Nikita追踪导弹。当导弹发射出去后，控制着导弹先一直向前飞，接着左转经过斜面，然后右转进入总统的房间，最后击中房间右侧的高压电源。接下来进入总统房间与总统交谈，得知整个国家实际上是控制在一个由12人组成的叫Patriots的组织手中。没有人知道他们到底是谁，他们操控了国家的全部政治活动，甚至连总统都是他们挑选出来的傀儡。为此，总统尽力帮助恐怖分子，希望能够得到新型的合金装备，用以作为对抗Patriots的筹码，夺回自己应有的权利。可是恐怖分子的头目Solidus Snake，就是Solid Snake和Liquid Snake的兄弟，也是美国的前任总统，在掌握了比海军所研制的Metal Gear Ray更为先进的合金装备之后，却决心要消灭Patriots，他对此不惜一切代价，即使让世界陷入混乱，也要与Patriots进行斗争。这与总统的初衷完全背道而驰，于是总统取消了与恐怖分子合作的打算，他不想毁灭整个世界。在交谈即将结束时，Ocelot突然出现枪杀了总统，临死前总统交给Raiden一张病毒磁盘和Card 4，让他赶快找到B1中的小女孩Emma，只有她能帮助Raiden破坏新型的合金装备。从总统房间出来，收到Snake和Otacon的呼叫，他们似乎早就知道了有关新型合金装备的事情，并且说Emma是Otacon的妹妹，从小患有恐水症，让Raiden一定要将她从水下救出来。通话结束后，沿着走廊转到电梯处，乘坐电梯来到B1。

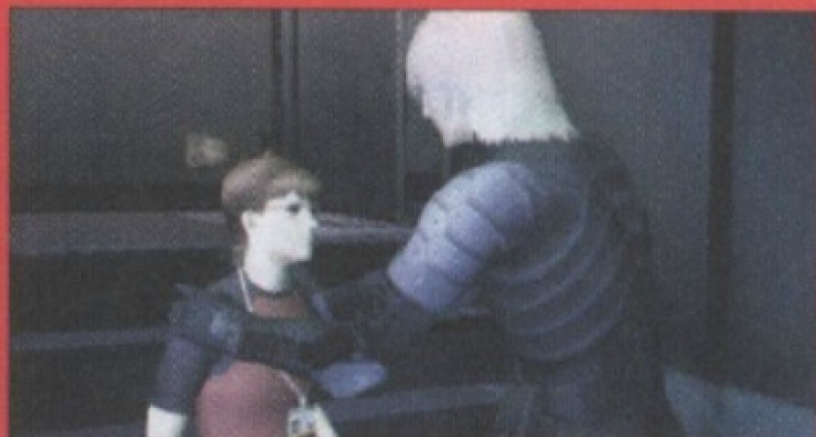
SHELL 2 CORE，B1 FILTRATION CHAMBER NO.1

顺着楼梯走入水中，沿通道一直向前游。在第一个开口向左转，游出一段距离，然后在下一个开口向右转。拿到Ration后向左转，来到尽头再向右转，打开舱门，发现Peter的尸体漂了出来。穿过舱门，发现前面都是一些爆炸之后的残骸，这时要仔细留意地图，上下游动找到通路，然后一直向右前进。转过拐角后顺着楼梯走上来，穿过前面的房门准备与Vamp战斗。当战斗开始时要立刻用Nikita射击Vamp的头部，趁他跳入房间中央水池里的时候（注意，Raiden不能掉入水池，否则毙命）赶快用手枪将房间四周的灯光打灭，否则会被Vamp用飞刀将影子钉住而无法动弹。当Vamp从水中跳出来时会落到房间四周的墙上，不停地投掷飞刀，这时只要绕着水池飞跑便不会被击中。等Vamp跳到走廊上时再用武器攻击他，他便又会跳到水中。这样反复几次，最终将Vamp消灭。


Raiden与Vamp将展开激烈的战斗。

SHELL 2 CORE，B1 FILTRATION CHAMBER NO.2

战斗结束后，穿过前面的房门，沿着楼梯走下去，进入水中。一直向前游，右转之后一直游到尽头，从左侧的开口里面拿到Body Armor，然后游过前面的开口，顺着楼梯走上去。进入房间后登录Node，然后在一排柜子中分别拿到Thermal Goggles和Pentezemin，接着拿出Directional Microphone对着中间的柜子探听并找到了Emma。与Emma交谈，说服她一起从这里游水出去，然后背着Emma潜入水中，按照刚才的路线游回到与Vamp战斗的房间。在路上要时刻注意Emma的氧气槽，因为她的肺活量要比Raiden小很多，所以要经常让Emma到水面上换气。


Raiden从柜子中找到了Emma。

SHELL 2 CORE，B1 FILTRATION CHAMBER NO.1

进入房间之后，要留意通道上的地雷。从对面的房门出来后，Emma向Raiden讲述了有关新型合金装备的详细情况。对话后Raiden带着Emma先后游过满是残骸的房间和下一个房间，然后顺着楼梯从水中走出来。来到电梯前，Emma害怕海虫无法进入电梯，这时可先将她打昏拖入电梯，然后乘电梯来到上一层。


Emma将CARD 5交给Raiden来打开面前的房门。

SHELL 2 CORE，1F AIR PURIFICATION ROOM

先将Emma留在电梯里，Raiden出去把休息室外的卫兵干掉，然后将Emma带出电梯，沿着通道向前走。来到休息室东面拐角处时，让Emma留在这里，Raiden跑过去干掉西面拐角处的卫兵，然后继续带着Emma前进，穿过房门，来到外面的联络桥上。


将Emma打昏拖入电梯。

KL CONNECTING BRIDGE

先让Emma等在门口，Raiden跑到桥上干掉巡逻的卫兵和Cypher。拿到Ration、PSG1子弹和Chaff Grenades之后，返回去带上Emma，沿着桥身向南走。这时损毁的桥身已经修补好，不过有一段桥身还燃烧着火焰。用Coolant扑灭火焰，带着Emma进入前面的Strut L。

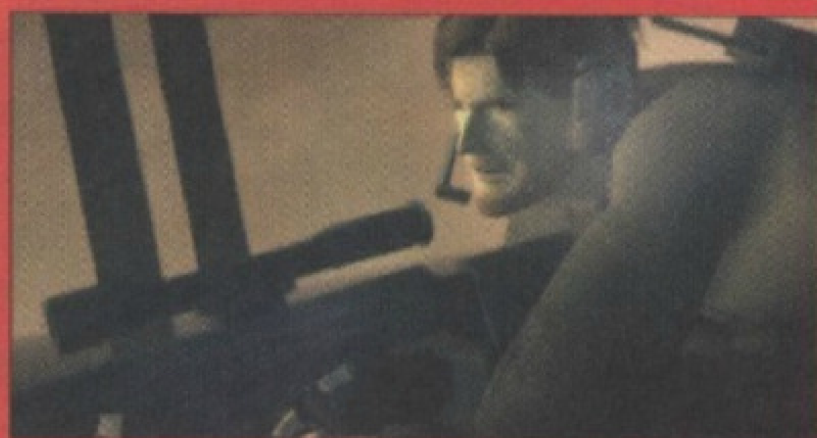
STRUT L，SEWAGE TREATMENT FACILITY

将Emma留在门边，Raiden跑到大厅另一侧拿到Socom子弹，接着转过拐角，用M9干掉大厅对面的卫兵。此时另一个卫兵应该靠近门边，射击栏杆底部吸引他注意，他会走出来查看。将卫兵干掉后，将Emma带过通道，穿过舱门，顺着梯子来到下面的Oilfence。

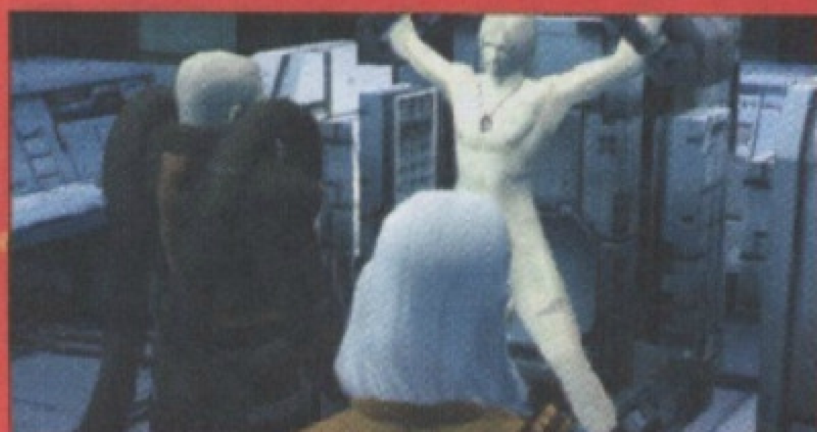
STRUT L，OILFENCE

顺着梯子下来后，收到Snake的呼叫，他说可以让Emma自己穿过前面的通道，而Raiden则要用PSG1掩护她前进。通话结束后，Emma便开始独自慢慢向前行进，这时要装备好Thermal Goggles和PSG1，帮助Emma将前


使用PSG掩护Emma前进。


呼叫Snake协助掩护。


Emma伤重而死。


Raiden被敌人抓住审讯。


Raiden从Snake手中接过Olga的长刀。


Raiden学习使用Olga的长刀。

进道路上的Claymore地雷击毁，同时干掉巡逻的卫兵和Cypher。如果需要帮助，可以呼叫Snake，他也将掩护Emma前进。当Emma即将走到目的地时，先前被干掉的Vamp突然从上面桥上跳下来抓住Emma，这时必须用PSG1打中Vamp的头部将他杀死。可是在Vamp掉入水中的同时，他也对Emma造成了致命伤害，Snake急忙跑到桥上冲到Emma身前，将她带到Shell 1内核中的电脑房中。

STRUT E，PARCEL ROOM，B1

现在，Raiden必须在300秒内到达Shell 1内核的电脑房中。穿过舱门后，从下一扇门出去，穿过北面的房门，在里面得到Digital Camera。从房间出来，顺着楼梯走上去。在北面的传送带下面找到Stinger子弹，接着来到东南面，从房门出来。在桥上干掉巡视的Cypher，然后穿过联络桥，进入Shell 1内核，乘坐北面的电梯。

SHELL 1 CORE，B2 COMPUTER ROOM

来到电脑房，看到Snake和Otacon正看护着Emma，同时他们还在上传磁盘中的病毒。可是当病毒上传到90%的时候被强行终止，而装载有新型合金装备的Arsenal Gear也被启动了。这时Emma由于伤重死在Otacon的怀中，3人顾不得悲痛，立刻分头行动。Otacon去营救人质，而Snake和Raiden则去破坏Arsenal Gear。当二人来到电梯前时，Snake对Raiden说必须找到内部的人帮忙才能进入Arsenal Gear，于是Snake叫来了先前曾经出现过两次的Mr.X。可是令人意想不到的是，Mr.X用长刀将Raiden打昏，当Raiden倒地的一刹那，他看到Mr.X竟然是Olga。

ARSENAL GEAR，STOMACH

从刑讯室的床上醒过来，Raiden发现Solidus和Ocelot站在面前。当Solidus审讯Raiden的时候，从他的口中了解到他竟然是Raiden的“父亲”，而且是他一手训练出了Raiden。等Solidus和Ocelot离开后，Olga出现了。她好像是Patriots派来解救Raiden的，因为她的孩子被Patriots控制着作为人质。现在Raiden必须尽快摧毁Arsenal Gear，否则不但很多无辜的人会受到伤害，而且Olga的孩子也将被Patriots杀死。至于Olga刚才的举动只是为了能将Raiden和Snake带入Arsenal Gear内部，如今Snake正在通向Arsenal Gear核心的走廊中等着Raiden赶快去与他会合。当Olga离开房间后，Raiden被放下来，登录Node，穿过旁边的房门。

ARSENAL GEAR，JEJUNUM

由于Raiden赤身裸体没有武器，因此只能千方百计避开通道中巡逻的敌人。从房门出来，跑到对面箱子后面，趁卫兵转向另一侧时快速跑上楼梯。在上一层，先跑过左侧的铁桥，向前走出一段距离后再穿过右侧的铁桥，注意不要被巡逻的卫兵发现，然后一直向前走，穿过前面走廊尽头的房门。

ARSENAL GEAR，ASCENDING COLON

进入通道后，先在南端拿到Ration，然后跑向通道北端，这时收到Rose的呼叫，她说自己欺骗了Raiden。原来她是Patriots派在Raiden身边的间谍，时刻监视着Raiden的行动。交谈后，Snake从身后出现，将Raiden的装备还给他，并且还把Olga曾经使用的长刀交给了他。Raiden拿着长刀和Snake练习了一会（可以将Snake打倒，拿到Pliskin的狗牌），便穿过前面的房门。

ARSENAL GEAR，ILLEUM

进入这个区域后，Raiden和Snake被一个Cypher发现，于是激烈的战斗开始了。在战斗过程中，Snake会经常扔给Raiden一些子弹，因此不必担心

弹药不够用。此外Raiden也可以使用长刀来对付敌人，不但可以将敌人砍倒，而且还能封挡敌人射过来的子弹。将敌人全部干掉后，从警戒状态恢复正常状态，同时收到Otacon的呼叫，他说Compbell上校的呼叫频率似乎是来自这个区域的内部，让人感到非常奇怪。联想到刚才Compbell发送信息时的胡言乱语，Raiden觉得这个从来没有见过面的上司很可能不是一个真人，而是一个电脑AI。不管怎样，拿上Ration，进入下一个区域。

ARSENAL GEAR，SIGMOID COLON

来到这个区域后，使用长刀干掉冲上来的敌人。在战斗过程中经常会出现Mission Failed（任务失败）的状况，其实这只不过是Arsenal Gear AI感染病毒之后的表现，因此不必担心。将敌人全部消灭后，Fortune突然出现，Snake决定自己来对付这个难缠的女人，而让Raiden赶紧去摧毁合金装备。当Raiden来到顶层圆形平台上时，Solidus正在这里等着他。交谈之后，几个Metal Gear Ray开始向Raiden发动攻击。它们的攻击方式主要分为3种，第1种是用肩膀上的机枪扫射，第2种是发射导弹以及口中射出激光，第3种则是跳起来踩踏。对付Metal Gear Ray既可以用Stinger Missile直接攻击它的头部，也可以先攻击它的膝盖，使其跪下将头部暴露出来，然后立即射击它的头部，这样可以对它造成很大伤害。不过Metal Gear Ray打倒一个便又出现一个，似乎永远打不完。当Raiden几乎要放弃的时候，Olga出现，帮助Raiden抵挡Metal Gear Ray的攻击。一旁的Solidus见此情景，出手将Olga杀死，然后指挥Metal Gear Ray继续攻击Raiden。危急时刻，Metal Gear Ray突然发生故障，完全失去了控制，这都要归功于先前输入的病毒程序。看到自己已经无法操控Metal Gear Ray，Solidus一怒之下将它们全部摧毁。这时Fortune出现在平台上，Snake已经被他捉住，而Raiden也被Solidus用机械手臂掐昏过去。当Raiden醒来的时候，Solidus的机械手臂还掐着他的脖子，因此要不停地挣扎（按行动键V）才能呼吸。等到Solidus说完话后，他便会将Raiden扔到一边继续与Fortune交谈。谈话过程中，Ocelot也加入进来，说出了整个事件的真相。原来Ocelot早已被Patriots所雇佣，从两年前的油轮事件一直到现在所发生的一系列事情都是Patriots在幕后控制的。而Snake、Raiden、Solidus以及其他所有人都是Patriots在这些事件中所实验的对象。最后Ocelot杀死了Fortune，驾驶着新型合金装备准备离开，没想到Liquid Snake再次控制了他的思想，使得他驾驶着合金装备撞到了曼哈顿的联邦大厅。

FEDERAL HALL

合金装备撞到联邦大厅上后，Raiden和Solidus双双掉落到大厅屋顶上，于是最终的决战在这里激烈地展开。与Solidus的战斗非常艰苦，由于只有使用长刀才能对他造成伤害，因此必须熟练掌握挥舞长刀的技巧。此外联邦大厅的屋顶面积狭小，还要时刻注意不被Solidus从楼上打下去。对付Solidus的最好方法是趁他发动攻击的时候抓住机会反击，特别是用长刀的组合攻击，这样能对Solidus造成一定的伤害。当Solidus的生命值减少到一定程度时他会将机械手臂扔掉，然后更加快速地攻击Raiden，这时要不断使用侧空翻技巧来避开Solidus的攻击，同时看准机会攻击他，直到最终将他干掉。

战斗结束了，Raiden在现实生活中不知道该何去何从，幸好Rose并不是Patriots虚拟出的AI，她又重新回到了Raiden的身边，而Snake和Otacon则继续调查着有关Patriots的事情。不过令人感到奇怪的是，Patriots组织中的12个成员都已经死去了，而且还是早在100年前。那么先前一系列的事件又是怎么发生的呢？到底是何人在操纵呢？目前还没有人知道，或许将来才能找到答案。



Raiden挥舞长刀，和Snake一起向前冲。



Arsenal Gear由于病毒的破坏发生了故障。



Metal Gear RAY向Raiden喷射出激光。



Raiden与Solidus展开最终决战。


Raiden和Snake站在拥挤的人群中。



英雄世纪 ARCANE “外部落”练级历程

■北京 遥遥

> 《英雄世纪》是一款以中世纪魔幻文化为背景的网络RPG游戏，测试以来受到玩家的关注，最近开放了“外部落”地图。“外部落”地图从开放到现在一直是个比较混乱的地方，其实也对，外部落本来就是解决私人恩怨的地方。地图设置成无法显示玩家名字，就是除非玩家自己说出名字，否则别人永远不知道你是谁，因为在这个地图里，别人看你的名字永远是“？？？？”，而且致命一击也是显示成“？？？？给？？？？致命的打击”，还有就是“？？？？对？？？？使用了应急治疗”等，总之就是看不到名字。外部落的地图还有个特殊属性，就是死了掉东西，但是别担心，只掉杀怪得到的特殊物品，即使被PK也只会多掉50金币。

外部落

外部落的怪物等级普遍比较高，适合50级以上的人练级（这里的练级仅指单练），而且由于地图上不会显示玩家名字，所以会有不少玩家在这里恶意PK，妨碍其他玩家练级，但是不用担心，在这个地图里死了不会掉声望和经验。如果你有兴趣，还可以加上“速步”和“白马的灵魂”在地图里逛逛，可以捡到很多怪物身上掉的东西，捡了去卖掉还能加不少声望呢。不过要小心巨型马蜂和暗杀者，这两种怪跑得特别快，小心偷鸡蚀米哦。

外部落外围地图中的暗杀者比较多，暗杀者是法师的克星，会隐身和瞬移，跑得也很快，移动时就跟加了速步魔法差不多，砍人1刀达到180点伤害，很疼啊，一般2次攻击法师就会被秒杀，所以有暗杀者的地方法师最好少去，有时什么都没看到就已经倒下了，因为凶手是隐形的。这张地图的右边基本没有暗杀者，但护卫比较多，也比较棘手。3个红圈的地方是比较好的练级点，基本是一些中级怪物，但跑动的范围不要太大，会把护卫引过来的。地图左边地形比较复杂，暗杀者主要集中在中上部分，建议不要去。下面有2处河马比较集中的地方，可以去放“爆炸”和“火场”，既赚钱又长经验。小圈的河马那里有超强泥人，河马也不算很多，而且临近暗杀者的活动区域，地形比较狭窄，跑动不是很灵活，所以建议将小圈的河马引到大圈那里一起炸。大圈的河马非常多，还有3只地狱狗，地狱狗是好东西啊，身上掉高级药剂，经验也暴高，是理想的科路达和亚特修练级兼赚钱的地方。左上的沼泽地基本上就是地狱恶魔和长甲抓爬怪的天下，怪物比较多，分布得不是很密集，所以比较适合战士练级。左中的谷地是比较麻烦的地方，有暗杀者和灵魂骑士，不太适于50级以下玩家练级。暗杀者的隐身和移动速度比较可怕，灵魂骑士的食物中毒菌感染以后，物理攻击和魔法攻击都会被减得很弱，建议先练好治疗疾病再打灵魂骑士。

外部落深处

外部落深处就是OLD洞窟，里面有Boss级怪物牛魔怪，身上掉半月装甲和慧



贝雷茨装甲，是目前开放的最高级怪物。

洞窟的第一层都是窃贼，血不算很长，大概700多一点，魔防也不高，但攻击力比较厉害，1刀能打掉玩家70点左右的血，尤其打法师很厉害。由于窃贼比较多且为近身攻击，加上移动速度并不很快，还算适合法师单练。尤其是科路达，在这里升级很快，比在龙洞里快多了。窃贼的身上会有40~70的钱掉下来，在这里赚钱很快，但窃贼不掉东西，所以不能加声望。由于一层过去很方便，所以经常会发生抢怪的情况，洞窟内和外部落的地图一样没有PK限制，所以一层是最乱的地方。



洞窟的第二层主要是蜘蛛、小恶魔、比赫尔德。蜘蛛比较弱，只要注意别中毒就可以了；小恶魔的移动速度很慢，血大概在900点左右，也不难杀，经验一般；比赫尔德比较可怕，血大概有1400多，会使用“驻足脚腕”和“电子箭”，电子箭的伤害在180~200点左右，而且他本身的魔防也较高，不太容易杀死，建议别在二层练。但由于二层基本上没人练级，所以喜欢清静的玩家可以避开比赫尔德，地图的中间固定刷3只小恶魔，而且没有比赫尔德，是个不错的练功地点，但不要往上跑，左右和上面都有比赫尔德。打死小恶魔后会掉本书，这本书不能使用也不能交易、出售、丢弃，建议不要捡，会影响身上携带物品的数量。

洞窟的第三层怪物种类比较多，有蜘蛛、独眼巨人、地狱狗、护卫、巫师、地狱恶魔。在中间位置有3只独眼巨人和2只蜘蛛，在边上不远处有3只地狱狗，可以将地狱狗引至独眼的位置一起爆炸或放火场，独眼巨人和地狱狗的经验都比较高，这个地方很少有人会去，是法师单练比较好的地方。过了地狱狗的位置往下就有护卫和巫师了，护卫的移动速度很快，血在1700点左右，伤害力在180点左右，比较可怕；巫师会不停地使用雷电攻击，血在1300点左右，魔防较高，是非常可怕的怪物，身上会掉加30魔力的魔法师帽子。不过这里怪物级别高，所以不是一个升级的最佳选择，而且如果没有亚特修的隐身，基本上冲不到第四层。

洞窟的第四层怪物种类主要有地狱狗、巫师、地狱恶魔、牛魔怪。牛魔怪会使用“扔岩石”、“魔法圈套”、“恐怖”、“团队治疗”等魔法，血在1800点左右，近身攻击伤害在170点左右。这里主要是打装备的地方，同样不适合50级以下玩家练级，尤其不能单练，会很辛苦，一般都是组队后由亚特修的法师隐身冲进去，再将队友拉过去。打牛魔怪也不能冲进去打，因为牛魔怪边上都是远程攻击的巫师和地狱恶魔，应该由亚特修隐身过去，用“袭剑”或“火球”等单体攻击的魔法在远处攻击牛魔怪，吸引牛魔怪往队友那里去，一般是引到入口或左下角，那边没有怪。牛魔怪的“扔岩石”一般可以躲过，但如果被打中，那你就会被巫师和地狱恶魔的远程攻击秒杀。如果队伍里面有科路达的“火场”，杀牛就是件很轻松的事了，牛魔怪的“团队治疗”加400~500血，魔防也比较高，一个亚特修的法师要杀掉牛魔怪比较吃力，如果有“火场”定住，再加“爆炸”，可以在10秒内杀掉牛魔怪，建议组队时有2个以上亚特修的魔法师，因为在引怪过程中很容易挂掉，准备2个亚特修就可以随时将死亡的队友召唤过来。牛魔怪的经验非常高，地狱狗也很高，所以第四层是高级玩家打装备、练级、赚声望值的好地方。但一旦会隐身的法师多了，这里就不安全了，经常会有隐身的法师在一边等着，等别人把牛杀了过去抢装备，所以这里也很乱，经常会发生团队斗殴事件。由于此处不能以空间位置标示，所以有条件的话尽可能多组亚特修，最佳配置是3个亚特修和2个科路达，杀牛魔怪是瞬间的事，PK实力也很强。





外部落的怪物等级很高，经验也很高，但不建议新人过去练级，很容易就挂掉，反而浪费时间。建议战士40~50级时再过去，法师可以提早一点。应该说外部落是法师的天堂，战士过去除了吸引怪物当肉盾外起不了什么大作用，如果战士的等级到了70~80左右就可以在这里任意驰骋了，因为到了80级，战士系人物换的80级武器加攻击都加得很多，打抓爬怪、河马、灵魂骑士等怪物都很容易，但碰到比赫尔德、巫师和护卫还是会很头疼。



命运 4.32版 全新报导

■上海 CX

前些日子《命运》4.32版火爆上市，全新的变化使游戏充满吸引力，下面笔者针对这个版本给大家谈一下游戏的一些新增资料。

德鲁依的全新打法

德鲁依有了一种全新的打法，到了6级之后就买把弓去打裸猿，要坚持不懈打到18级就可以学变狼了，这时攻击力和速度都会暴涨，可以对付小妖王了。打到22级左右就去打巨猿吧，记得多带点血瓶注意补血，打倒他们是不难的。打巨猿打到30级左右就可以去墓地打了，那里的怪多，不用到处找怪，也很好打。现在已经开始出现龙王了，毕竟带了“王”字，大家还是先不要去招惹它吧，基本上见到它就只有闪了。此外要特别注意魔兽弓箭手，这种怪物会躲在暗处放冷箭。学会“狼人强化”后就可以考虑从墓地上面的门出去，找五六个等级相差不多的玩家组队去打魔兽兵了，人多力量大嘛。队员之间进行相互协调，不过一定要眼疾手快，有好东西要记得捡哦！在这里可以一直练到50级左右，此时装备就十分重要了。无论是花钱还是自己打都尽可能将自己的装备加到150点以上，攻击力也是如此。这样打到60级已经可以招暴熊了，这可是个很好的肉垫哦。这时最好拿远程攻击武器在后面放暗器，暴熊在前面打，效果十分好，打怪十分轻松。到了70级之后，找2个朋友组队一起去魔兽城打了那个魔兽王吧，尽量多拿一些魔兽之心。在这里，德鲁依升级的速度就不会太快了，主要是在陷入混战时不太方便，比较费血，如果有法师加入队伍，使用辅助攻击效果会不错。一直打到80多级，一定不要吝惜自己的钱，见好装备就买，一定得把攻击和防御提高，不然以后可就苦了！注意，变身系的属性（包括装备在内）加到60级即可，再加一点点召唤就够了，大多数加到武器精通上去吧。武器精通十分重要，人物的威力会通过武器精通不断上升而大大提高，如果你对自己的攻防有自信，就可以去打食人魔法师和畸形巨魔了。到了96级左右就可以学金鹏——现在你已经是高手了。

全新职业猎手篇

猎人是一个新增的职业。

其实猎人的练法很简单，和怒剑比较接近，但不同的是，怒剑需要加的力量比较多，而猎人不需要加多少力量。猎人主要加敏捷、体力和武器精通。力量不用加太多，能保持和等级一致就行了，剩下的分到敏捷和体力上。力量不够了可以通过装备弥补，如果敏捷加得少，在提升等级以后，多数武器对力量要求不多，但对敏捷要求很高，即使你穿上装备也很难达到武器要求的敏捷。

当你速度达到200点时，就相当于别人打一下你打两下，你的攻击力是别人的两倍。如果你把加敏的点全加力量了，5点力量加一点攻击，而5点敏捷就加1点速度。在《命运》中，物理攻击主要并不是靠力量，而是靠武器精通，特别是现在的新版，加强武器精通后，物理攻击的伤害力比以前大得多。先把武器精通加到满，剩下的再加到你要练的技能精通上。

猎人的辅助性技能在这里暂且不谈，玩家可以根据个人喜好去学习，在此主要谈谈对练级有帮助的事项。在新

技能还没有开放的情况下，对练级最有帮助的就是生存系的冰雪精灵。

个人建议35级之前不学任何技能，到35级直接学冰雪精灵，这样时间比较快一些，并且在猎人新技能没开放之前只学这一个技能，把技能点先留着，反正学别的对练级也没有太大帮助。至于生存系的第二个技能分身，建议早期先不用学，分身只是PK时有用，因为早期猎人还比较弱，PK也没有别的职业厉害，用分身抢怪掉的装备也不切实际，毕竟你再快也没有站在怪跟前的怒战手快。单练就没人和你抢，更不用学分身了。当等级高时，猎人的威力逐渐显现出来时，可以去学个分身和别人PK。

当猎人学了冰雪精灵后，生存系技能不用加，就可以用弓远远地冰住爪爪打，爪爪一动也不动，自己也不费血。如果用爪就要近身攻击，我40级时被爪爪打一下也就100左右的血，打爪爪最起码至少可以一直打到60级。

猎人的发展潜力较大，并且拥有极快的攻击速度、不弱的攻击力和较高的致命一击几率。猎人和怒战很相像，如果说PK，怒战能打败的职业猎人也同样可以。目前，高等级的怒战是公认的PK最强职业，同等级的职业（包括法师）都没法和怒战抗衡，对其他职业怒战是用近身武器，对法师怒战是用远程攻击，法师根本无法藏身。而猎人的攻击力目前来看比怒战要低一点，但却有比怒战更快的速度和致命一击率。因为目前还没有高等级猎人出现，所以还不好判断后期猎人会有多强，我只在此说一下我看到的情况，我见到的一个大概60多级的猎人打怪基本上都是连续致命一击。猎人以后的发展方向就是高速度、高致命一击率，以达到PK时可以快速地秒掉对方。



全新地图——地牢

地牢是一个充满危险的地方，尽管那里危机重重，但令人心动的宝物还是令不少勇士们向往。

地牢一层：这里的敌人不是太强，算是练练手，由于地形狭小，不要被怪卡在角落中就不会有太大问题

怪物	打出的装备
黑猎手	圣月中级装
骷髅骑士	圣战高级、龙翔剑（多是+2以上，曾打出+3追35%速的）
黄金九头蛇	高级装备（只打出过垃圾中级天神头盔）

地牢二层

尽管怪物可能比较强一点，但总体感觉还是一般。

怪物	打出的装备
石像武士	高级武器（九头蛇之弓+2追25%速）
火魔	神龙
黑法师	魔眼（带+的多）、米装、极光
石像精灵	嗜魂剑

地牢三层

这里才是真正危险的地方，没有实力还是不要来这里比较好，如果你对自己有信心，也最好再约上几个高手一起进入这里。

怪物	说明
黑骑士	十分强大的敌人，攻击力和生命都很强。
死亡骑士	这家伙太厉害，建议没毒攻击的不要打它，物理攻击对它无效。掉的东西不错，一般是金色名字的高级装备。
冥羊鬼	最终Boss，绝对强大。攻击力在3100左右，防御大概是2100。偶然会有极品装备出现。

新版通用的任务——占领魔堡的任务

在阿米亚区人的活动日益活跃，与其他村庄交往的人也日益增多，但经常在路上会出现一些怪物——半兽人，阻止人们的正常来往。半兽人是被邪恶力量所创造出来的，象征着邪恶力量的半兽人要比一般恶魔更为智慧和狡猾。他们可像人类一样使用多种武器，并且决不放过所看到的"猎物"。

半兽人以连接阿米亚和阿泽兰村道路边上的废弃古城堡为基地袭击过客，对半兽人的霸道而无法再忍受的行人们，为除掉带领半兽人的魔兽王付出了很高的代价，但结果还未到达魔兽王处就丧了命。如果你真想除掉兽人王，那别忘了跟团队一起去。你再厉害也不能对付那么多的兽人。为了进入兽人王所在的关卡，你得在守着每个关卡的兽人守卫处得到钥匙，而魔兽王身上有带着神秘力量的魔力药丸。如果想试试自己的能力并想进一步提高，那就别犹豫了，去魔兽堡吧！魔兽王持有的神秘药丸有提高玩家技能点数的神奇力量，虽然只能使用一次，但无需升级就能得到9点技能点数，可更快地学到技能。

钥匙只能用一次，用完即自动消失，打开的门也会在过一段时间后自动锁住。"魔兽之心"只有在第一次使用时见效，即使使用多次，也没有什么效果。

玩家退出时将不保存药丸，不管是存放在物品栏还是仓库里，并且物品栏里无法装上两个药丸，另外也不能将组队队员召唤到魔兽堡里面。





魔剑 SHADOWBANE 战报之“收割”

■北京 TIGER

这是一片白雪覆盖的土地，这里盛产很多高级装备和各种符石，并聚集着很多高级别的玩家，他们或是在带朋友升级，或是想打些装备武装自己，又或想弄些钱来养家糊口，于是这里总是人满为患。也正因为这里聚集着大量财富，总是或多或少存在着不经意的冲突或蓄意的谋杀，于是这里慢慢变成一个真正的战场。

我的城市就建设在冰岛上，这里俨然已经是我的资源基地了，会员每天都聚集在这里练功赚钱建设城市，可周边越来越多的暗杀和清场让人一刻都不得安宁。不抗争就等着挨打，于是在策划了两天之后，精选战斗人员，我们进行了一场持续两天两夜的冰岛争夺战。

冰岛的地形相对平坦，但白皑皑的一片让你几乎没有隐藏的余地，你无法融入树林或草丛之中而不被注意，所以搞袭击只能依靠高速移动来完成。当然这是一种很强硬的办法，如果没有足够的实力做保证，你最好不要组织这样的冲锋。

这场战争是晚上8:30开始的，我们聚集在生命树下编制队伍，影子兵团的两个营已经整装待发，我先来介绍一下暗影营的职业配置：两名半巨人种族的野蛮人，等级分别是53和48，统一使用双手投掷斧；一名42级精灵族女巫；一名50级人类吟游诗人；两名人类十字军战士，等级都过了45级。两名44级术士，一名矮人主教和一名德鲁伊。风影营的职业搭配与其很相似，不过术士被换成了圣徒和一名斥候。

矮人主教在耗尽魔力之后，终于完成了所有人的装备魔化，虽然魔化只能带来有限的抗魔属性，但在团队中这种有限的优势会被放大一倍。吟游诗人开始吟唱，随着特技的生效，暗影营向城市下面的巨人小屋行进。在此之前，十字军战士也已净化了队员的武器，这种净化将使武器有几率附着魔法攻击，虽然触发的概率不高，但已足够让你占尽便宜。

一般来说一场战争要做很多准备工作，修理装备、对装备进行魔化、对队员进行祝福等都要消耗一些时间，但这种准备很有必要，平时杀怪时强化队友的效果大家都有目共睹，而优秀的准备工作可以直接为一场战斗奠定良好的基础。

风影营作为后备队远远跟在暗影营之后，事先派出的斥候很快通过工会频道将敌方（以后称为蓝方）的坐标报告给我，并开始陆续报告蓝方的职业组成和等级情况，蓝方一共有3队27人，人数上他们占优势，但好在这是一场突然袭击，暗影营应该可以很快速地解决这些人。

暗影营迅速向蓝方的坐标移动，一路无事，很快接近了巨人小屋，在距离那里还有8个整数坐标时，全体休息，恢复体力和魔力（8个整数的坐标正好可以让自己不在区域地图中显示，而冲过这8单位的坐标路程并不会消耗过多的体力）。当全体人员体力和魔力全部恢复时，暗影营的战士们冲了上去。

蓝方正在专心杀怪，这样的清场突击虽然很常见，但蓝方在防范上并没有做足够的准备，这样高速移动的队伍本身就没有多少时间让人作出正确反应。当术士的宠物冲向对方主教时，对方的一个圣堂刚刚脱离怪物的追杀，半血的他直接被迎面而来的我方（以后称为红方）主教震晕。尾随而至的红方女巫直接接下攻击这个圣堂的任务，吸血加冰冻在10秒之内就将这个圣堂送回了城。

蓝方的主教为躲开宠物的攻击一路狂奔而去，术士急忙下指令唤回宠物以协助正陷入苦战的野蛮人，红方的主教忙着应付对方一个刺客的进攻，无暇分身帮助队友回复生命，“责难”和“谴责”法术一个接一个打出去，但面对敏捷的刺客命中率实在低得可怜。蓝方的目的也很明确，杀掉主教将剪除很大的麻烦，起码没有回复能力的一队人不可能对付20多人的轮流进攻。

红方半血的主教放弃干掉这个刺客的念头，转身

向十字军跑去，同时呼叫术士的支援，此时术士的Mana已经消耗得差不多了，但为了救回主教依旧硬着头皮冲了上去。女巫不顾在身后追打她的另一个蓝方圣堂武士也飞奔而至，DOT攻击和“冰霜之剑”立刻阻止了刺客的追杀，没有支援的蓝方刺客很聪明地和尾随而至的圣堂汇合，联手绞杀了一个术士的生命，“血液蒸腾”和刺客的高速进攻让他连还手的机会都没有。

术士的死为女巫赢得了时间。“女巫是无敌的！”屏幕上居然显出这样一句话（大敌当前居然还有时间打字，我晕），腾空而起的女巫毫不留情地在刺客头上引下了群雷，本就没有多少血的刺客在闪电的笼罩下想隐身逃离战场，而在一边变身飞鸟的德鲁伊适时地发出一记DOT攻击，这个毫无防备的刺客也被送离了战场。而旁边的另一个蓝方圣堂在女巫的追杀下也已魂归故里，他一定对自己的火焰伤害十分满意，但他恐怕不知道这个女巫的火焰防御已经有73%。魔化效果的装备的确不容小看，而经过净化的投掷斧正在野蛮人的手里大展雄威。

近身战斗可以说没什么悬念，两个十字军战士在诗人不断地“祝福”和“恐怖尖啸”中直接冲进了蓝方阵形的中心，这种先声夺人的打法收效不错，胆小的玩家不是直接回城就是用疾跑技能快速脱离战场。近身格斗拼的就是技能等级和装备的好坏，在野蛮人的奋力一击和十字军左冲右突的砍杀下，蓝方阵形被彻底打乱。而红方幸存的一名术士终究是个身经百战的家伙，在命令自己的宠物恶魔去追杀一个精灵女猎之后，他就全心全意协助战士进行砍杀。野蛮人的双手投掷斧虽然在近身攻击方面没有优势可言，但扩大了攻击半径本身就已经相当可怕，蓝方往往还没有冲到跟前就只剩下了半条命，而术士的“索索斯之印”更让蓝方的战士雪上加霜，在损失了几名战士之后，蓝方的女巫不惜耗尽魔力在人群前布下了一道电网，剩下的9个人迅速集结在这片电网之后，倚靠身后一片茂密的树林和红方对峙。

红方并不急于进攻，只是用十字军和野蛮人在前面吸引火力，当区域地图上出现另一片蓝点之后，红方的战士居然全部后撤，就地休息并接受已经回过气来的主教使用“医疗”和“祝福”魔法，而满血的十字军甚至开始打扫战场。

风影营的介入十分直接，在刺客发出将刺杀对方圣徒的信号之后就展开了进攻。随着对方圣徒的倒下，冲在队伍最前面的野蛮人挥舞着斧子就杀了上去，“责难”和“诅咒”交织成死亡之影，闪电和火焰将生命迅速蒸发，虽然蓝方的3名游侠迅速将站在后面的主教送回了城，但当十字军的大剑闪着寒光砍过来的时候，他们所能做的唯一选择就是逃跑。

最终战果：歼灭蓝方15人，己方阵亡3人。

这是在《魔剑》中经常遇到的战斗，我们称之为“收割”，目的就是缴获战利品和阻止对方在自己的领地内练功和获取资源。

当然像这样有组织的收割比较少，大部分收割都是小规模的自发形式，为的是抢钱和物品。他们往往三五个人就能轻松干掉整整一队人，在以前的内测阶段还有过1个人连清3队人的事情。但是随着《魔剑》对整体设置的调整，这样的事情恐怕再也不会发生了。

在《魔剑》中主动出击很占便宜，而像上面那种突击的做法其实危险系数也很小，蓝方一般会为了保住自己身上携带的财物直接逃离战场，而等级低些的人基本没有多少还手的余地。但随着大家等级和经验的提升，这种战术恐怕很难再有作用了。其实我更推荐由暗杀来担当整个收割过程的开始，不过那种方式的声势不够，写在文章里就少了一种霸气。

职业的搭配在《魔剑》的战争中起着主导作用，如果你搭配不合理，等待你的就是灭顶之灾。医系职业在团队中的作用十分重要，在为队友提供医疗的同时还具有不错的攻击力，所以一般也是首先被剪除的对象，以浪系职业为快速突击力量，以战系职业进行攻坚战并消耗对方的魔力和体力，同时法系提供远程重炮类的攻击，这样的组合在《魔剑》中被经常运用，其实还有很多优秀的职业组合，限于篇幅就不再一一赘述。

作者按：其实这种收割场面是《魔剑》中最小规模的冲突，而真正的战争经常是数百人的会战，人数虽多但基本原理是一致的，平时用这样的冲突来练兵是很不错的主意。指挥和情报的及时反馈其实更重要一些，整个团队若不服从指挥很容易陷入混乱的境地，若你做不好这两项工作，等着你的将是无往而不败的局面。

当新闻遇上炒作？

■云南 善良的大灰狼

网际漫游

对于那些刚刚才把目光从《传奇》身上收回的玩家来说，现在又不得不把目光再次投向《传奇》，因为一则“《传奇3》遭出版署驳回，公测遥遥无期”的新闻正在网络上流传。新闻中就《传奇3》因涉嫌版权问题、版号申请未获通过，更遭新闻出版署驳回导致原定于2003年4月15日的公测时间不得不推到7月一事大为宣扬，让每一个看过新闻的玩家都不禁为《传奇3》的未来感到担心。但令人奇怪的是，这则在一天之内就贴遍各大网站新闻栏的“新闻”没有标明消息来源不说，翻遍《传奇3》官方网站也未找到关于要在4月15日公测的消息。更离谱的是，作为新闻事件中提及的当事人光通通信自始至终也没有发表任何反驳或辟谣公告，一切就好像从未发生过……

但真的是一切都未发生过吗？显然不是，从这则新闻的内容来看，如果属实，那对于即将出世的《传奇3》无疑是一次打击，因为没有版号，推后了公测时间，那仍按时于5月28日测试的盛大《传奇世界》无疑会成为众多原《传奇》玩家当仁不让的选择。毕竟先来先玩，而玩的结果是如果游戏的确够好，那还会有人在几个月之后离开并重新选择吗？更何况《传奇世界》还允许保留原有玩家的《传奇》数据资料，如此情况之下，《传奇3》未曾面世就先慢了半拍。但为何光通通信却未见有任何反应？是已失魂落魄，还是另有成竹在胸？同样，如果这则新闻是假的，那么新闻在中伤光通通信的背后又意欲何为？或许我们只能解释为是一种吸引眼球的策略，有人知道总比没人关注好。与其说是新闻在传递消息，倒不如说是在炒作、在人为地制造新闻，这样，玩家才能在近百款网游横行的市场上发现某个游戏的存在，加上国人爱凑热闹的心理，在关注的同时产生好奇并进一步开始去尝试游戏，也许这就是游戏公司的目的吧。

当越来越多的新闻总让人怀疑背后隐藏着什么不可告人的目的时，我们也就只能通过自己的实践去验证每一款网游的好坏，幸好这样的判断仍然很灵验。说起养宠物，这在网游中早已不是什么新鲜事，但说到以养宠物为主的网游，《宠物王》可以算作头一个。游戏中玩家必须照顾宠物的方方面面，从买蛋、调温、孵化到喂食、陪伴、饲养，亲力亲为不说，待到宠物开始成长之后，还要对它进行教育和技能训练，让它也能有一技之长，打工赚钱养活自己。兴许参考了当年电子鸡的设计，游戏中的宠物性格特性也大不相同，养好一只尚且费心，要想成为宠物王







培养出无数的宠物，长驻游戏已成必然。加之游戏仿如《石器时代》一般清新可爱的卡通场景人物设计，公测之后，相信会有N多MM玩家投身其中。如果你也想玩一些轻松、无血腥、MM多的游戏，《宠物王》不妨可以考虑一下。

一种模式的成功总容易引来无数人的模仿，在继《疯狂坦克Ⅱ》、《百战天虫Online》，甚至是国产的《TOM小子》之后，一款类型相同的《坦克宝贝》又出现了。同样是以卡通小坦克作为登场主角，同样是回合战斗系统，唯一不同的只在于故事背景与角色造型的改变，但即便如此，它依然信心十足地出现了。不可否认，由《疯狂坦克Ⅱ》所开启的休闲益智类网络游戏的确轻松有趣，但当太多的“有趣”实在是雷同时，相信“有趣”也将开始变得“没趣”了。这时再转身看看已有上百款网游争雄的市场，除了少数几款或是名声大大，或是特色突出以外，其他你究竟记住了几个？这不禁让人又想起了多年之前单机武侠游戏风靡时，放眼环视劈头盖脸皆是武侠的盛况，虽然有人说再烂的游戏也有人玩，但为何一定偏要等到做烂了的那天呢？

期待有创新有特色的网游能够早日到来吧！

宠物王 online
WWW.PETREALM.COM.TW

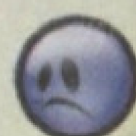
网际漫游







游戏名称	升级版本	更新内容
红月	3.9版	添加人物魔法技能，毒药保存时限改为2周。
轩辕剑网络版	蚩尤再现	新增加入了梦境系统，玩家可以个人或和朋友一起订一个专属的房间，里面的怪物多寡、等级高低全由自己设定；增加了新武器破魔杵及新法术修罗之火，还增加了新防具，如沉寂之靴、水清之戒、四连星及亮丽传统的中国服装等；新地图增加了神秘的村庄——静炤镇、12生肖宫，以及让许多修行者都梦寐以求的神地——神龙潭等。
大话西游Ⅱ	缘定三生	新增地图、练功区、召唤兽、新剧本和伏波山免费一周游。
神泪	神泪新版	新增7种全新机甲：乱魔MK3、艾利斯2、射击星2、机甲龙2、沙伦2、尖锐骑士2、死亡之轮。
美丽世界	新版	新版本的游戏里多了增加节日气氛的可爱雪人，小雪人还戴圣诞帽和圣诞手套，还增加了更多的肢体语言，开启了两个崭新的地图——水晶洞穴和罪恶之城。





组建你的灵活之师
——MyOnlyStar精彩战报分析

■偶游网 - Lice

“我打过无数场比赛，也观看过许多现场战斗，以及一些高等级玩家的Replay，其中有时一个玩家可能会在整个游戏中仅仅制造一种单位，直到失去他70/70的全部由那一个兵种组建的军队，然后补充，重复，直到最后放弃并输掉这场战斗。我总会思考：如果这家伙选用一些不同的兵种，他可能会控制整个战局。然而他并没有那么做。灵活的部队组成，看起来是一个目前很多WC3玩家没有把握的要点。看看啊，如果单纯地暴某种兵种的话，就仿佛一周内单调的菜谱一样令人乏味！”

——欧洲著名魔兽撰稿人＆玩家Nightmyre


图1


图2

随着魔兽资料片——“冰封王座”Beta版的测试，国内外越来越多的高手投入到其中进行钻研，而且随着“混乱之治”1.05的普及，各种族的战术渐渐趋于平衡和稳定，基于这些原因，在最近一段时间内暴雪的BN上鲜有惊人的对决出现。尽管如此，曾是亚洲排名第一的韩国高手MyOnlyStar还是坚持着自己的足迹，不仅没有放弃研究1.05的意思，反而凭借实力将自己的新ID——Star.WeRRa（以下简称Star）提升到了亚洲战网亡灵族第一名的位置，他的两个ID：Star.WeRRa 41级，MyOnlyStar40级，可以说是亚洲当之无愧的“老不死”了。笔者在他最近的众多精彩战报中发现了一场非常经典的对决，对手是他的队友NaTa.WeRRa（以下简称Nata）。这场队内比赛不仅吸引了众多韩国魔兽高手观摩，比赛后的录像在许多Rep网站也成了一大热点。或许有些魔兽爱好者没有机会看到这场激烈的比赛，那么这次我们就通过文字描述来看看作为亚洲第一的亡灵选手，在这场实力相当的比赛中，MyOnlyStar是怎样表现出战术意识、精彩微操以及良好大局观的！

在观看这场比赛之前，先来给大家详细讲述一下这场比赛中Star的战术中心——灵活的兵种组合。了解了这种战术思想之后，分析战报的同时才能发现他的每次操作都是那么合情合理，而这些都是我们普通玩家平时忽略的地方。

在平时的练习中，许多玩家似乎总是钟情于“暴”某单一兵种——Hum玩家喜欢暴法师，虽然他们在游戏的初期会采取步兵来过渡，但是一旦游戏进行到后期，人类总是大片的牧师加女巫的部队；Orc则是萨满和巫医的天下，更糟的是看到满天飞翔的双足飞龙；尽管NE双战争古树暴女猎手的现象少了许多，可取而代之的却是树妖的大量繁殖和战争古树的Rush；最让人汗颜的要属UD了，这一点在中低级玩家中更为普遍，由于双光环食尸鬼战术的出现，使得越来越多的亡灵玩家放弃侦察，无论在任何时候，不管对手采用何种战术，都一成不变地双兵营暴食尸鬼。可以说上述现象在现在的

WC3中很普遍，很风靡。不过笔者却不赞同这种单调的打法——当然并不是怀疑上述兵种的能力，我的意思是，单纯“暴”兵而不求改变，固执地坚持到底的战术是不可取的。这些“暴”战术固然有它可取的一面，可一味这样做，在碰到高等级玩家时会被对手轻而易举地识破并击毙，更糟糕的是这限制了魔兽水平的提高。在游戏中，我们应当尝试不断地变化自己的部队组合，不要总是被一两个兵种所限制，也只有这样才可衍生出更多的新战术、新打法，让自己享受到WC3的真正乐趣。

如果你还对WC3中灵活性的体现没有概念，那么让我用简单的语句来表达：在侦察到对手的策略需要用远程部队来对付后，你要做的不是固执地继续先前的兵种，而是在最短的时间内从初始的大量肉搏部队转型到远程部队。如果你还坚持暴某些单一兵种的话，那么你就在这里打住吧。接下来的技巧是给那些善于发现自己错误并且及时去纠正它的玩家。


图3

首先需要强调一下，灵活性意味随着比赛的进行，你要慢慢地使你的部队变得可克制对手的部队，例如：在一场人类和暗夜的比赛中，开始游戏时你或许打算暴火枪手来对付敌人的树妖。可当你们一旦有了第一次的遭遇战，会发现他正在繁殖猛禽德鲁依。在这种情形下，你就应当开始逐渐把你的火枪手转型成步兵和迫击炮小队。这样一来，再次的遭遇战中，你就会很轻松地占据上风。如果进一步的侦察得知他开始暴女猎手，这时候应该做的就是开始量产女巫和狮鹫。另外一个例子：你正在用暗夜精灵对抗兽人。开始游戏时计划双知识古树暴树妖，可是当你巧妙地侦察出他有两个兽栏——预示着大量的双足飞龙将会出现，你也就开始在部队中加入猛禽德鲁依。只有这样，才不会被打个措手不及；相反，用合适的组合部队狙击敌人，胜利的天平就会倾向自己了。


图4

还有一点需要注意的是，一支灵活之师需要有效的侦察。如果你不知道你所要灵活面对的部队是什么的话，你就不能变得真正灵活。简单的随机生产单位，你并不能变得灵活，只是在被动防守。利用在前面的提示中讲的保持对敌人有效的侦察，这样运用此种战术，可始终知己知彼，灵活地改变你的部队以打败他。


图5

在这次介绍的比赛中，Star作为亡灵选手并不是一味地暴食尸鬼，而是不断试探着对手的部队，并且在每次遭遇中都能发现对手的动机和意图，虽然在比赛的某段时间内他刚好被对手克制，可是他很好地控制了这一点——立刻增添了组合部队，并且没有让对手发现自己的意图，这样一来，最后的对决中可以说完全是Star的天下——谁让他能灵活地变化着自己的部队呢？

比赛地图是古老的Lost Temple。Star.WeRRa的亡灵大墓地被随机到了6:00的位置，按常规打法，初始的3个侍僧中2个派去采金，剩下的一个按顺序打好了地穴、黑暗祭坛以及通灵塔的地基后也加入了采金的行列（**图1**）。亡灵初期没有过多的闲置人口去侦察，但Star仍然坚持多出了1个侍僧用来探路。首选英雄



当然还是综合指数第一的死亡骑士，在召唤完毕后便带领4个准备好的食尸鬼向6:00神庙入口的小怪物奔去。

NaTa.WeRRa的暗夜则出现在了12点的位置，他似乎准备使用树妖，因此开局也就是常见的双基地了，作为主英雄出场的恶魔猎手直接打掉了神庙右下角两个有宝物的怪物，然后又赶去左上角继续自己的MF。此时的亡灵刚刚清扫了入口的小怪物，嗅觉敏锐的Star指挥部队赶去右下角。此处亡灵玩家需要注意一个细节：对手是暗夜时，通常恶魔猎手都喜欢在此处赚取初期的经验和宝物，死亡骑士需要做的就是不让对手顺利打猎——在恶魔猎手把怪打到可用死亡缠绕秒杀时就是你出手的时机了（**图2**）。记住站远一点，没必要去抢宝物，关键是不要让恶魔猎手升级太快。如果放任恶魔猎手快速杀怪升级，后期对亡灵来说简直是噩梦。虽然实战中Star晚了一步没能阻止恶魔猎手，只捡到对手留下的一口剩饭。但他还是决定用死亡骑士带领5只食尸鬼杀进暗夜的基地，一来骚扰一下对手的发展，二来根据敌方建筑判断虚实。

来到NaTa的基地后，Star明白在有月亮井的保护下想围杀灵活的恶魔猎手有些牵强，所以他只求拉住英雄的后腿，不让其出去MF赚取经验，并且实地考察了一下对手的发展方向（**图3**）。与此同时，大墓地已完成了向亡者大厅的升级，副英雄巫妖也马上就要诞生，Star见状就鸣金收兵赶去与巫妖会合了。在清理神庙左下角和右上角的怪物的同时，亡灵当然没有忘记在墓地中开始升级食尸鬼的攻防。而这时的暗夜在副英雄丛林守护者的帮助下顺利清理了主基地旁的野兵开辟分矿，并占领了地图3:00旁的地精商店。幸运的恶魔猎手从石头怪的身上搜到一枚复活十字章，闲暇之余购买了治疗卷轴和生命药剂。Star当然知道地精商店是兵家必争之地，所以也来到此处，双方的第一次遭遇快速展开。亡灵拥有7只食尸鬼和双英雄，而暗夜只有双英雄和2只树妖，双方各有3只食尸鬼和2只树妖赶在支援的途中。照理说Star兵力占据了上风，见面就给恶魔猎手一记霜之星，食尸鬼也疯狂地扑了上去（**图4**），可坏就坏在NaTa刚好购买了治疗卷轴和生命药剂，亡灵围杀恶魔猎手不仅没有成功，反而自己的死亡骑士在树妖和丛林守护者的缠绕下升天，占到便宜的暗夜并不贪心，为了避免不必要的损失，聪明地选择了回城。


图6


图7


图8

士气大振的暗夜在清理9:00旁的地精实验室时，又幸运地捡到了回复药剂，基地中也阴险地立起风之古树，密谋奇美拉的空中支援。亡灵此时还没有发现这些，惯性地添加了一个地穴增产食尸鬼。重生的死亡骑士率领食尸鬼部队打下了自己基地旁的怪物，初期探路的侍僧赶紧过来"诅咒"金矿。就在Star扫荡9:00的地精商店获得风之法杖并购买了治疗卷轴和否定法杖的同时，机动性超强的NaTa也从3:00地精实验室的野味身上夺得医疗守卫棒。第二次遭遇战在9:00神庙入口处打响，由于食尸鬼已经升级了2攻2防，加上巫妖霜之星的缓慢和风之法杖，Nata的恶魔猎手和丛林守护者用尽身上的药品也没有挽回双双升天的命运（**图5**）。关键的复活十字章救活了恶魔猎手，Star见状也无心恋战，匆匆赶回城里。不过他不是害怕敌人的恶魔猎手，而是在这次遭遇战中他发现了对手变身后的利爪德鲁依。虽然只有一个，但Star明白，一旦此物数量足够并且成功变身为熊，对没有双光环的食尸鬼部队来说简直是噩梦，当务之急就是趁对方未成形之前建造诅咒神殿，用意再明显不过了——利用女妖挑拨对手的利爪德鲁依叛变！为了防止对手有更大的阴谋，Star再次溜到NaTa的分基地，一方面看看对手发展方向，最重要的是由于自己已落后于对手，所以一定要争取在经济和人口上制约住对手——死也要打下暗夜的分基地！事实证明这次进攻是非常关键的，虽然NaTa的哨岗守卫发现了Star部队的进攻路线，赶回来支援，可是疯狂的食尸鬼还是完成了

任务，快速吞噬了暗夜分基地的生命之树（图6）。此时死亡骑士的HP也只剩7点，不过不必担心，Star良好的微操使得部队犹如脚底抹了油一般地运用回城卷轴返回了基地，而且完全了解了对手的作战意图——树妖配合变身的熊和奇美拉。这一次骚扰使得Star不仅拖延了对手的发展速度（此时暗夜由于失去了提供10人口的生命之树而人口上限不足），最棒的是能针对敌情来灵活地组合部队：食尸鬼、女妖以及用来刺杀奇美拉的石像鬼！

夜幕降临，刚刚取得大捷的Star率领自己的食尸鬼部队开始向9:00的金矿奔去，打野味的同时避免对手开辟更多分矿。损失了分基地的NaTa当然不会呆在家里等待对手进攻，狡猾的暗夜明白亡灵发现了自己的战术意图，这会肯定在基地中繁殖相克的兵种，所以NaTa重新在老位置建立分基地后，也指挥自己的三军将士杀向Star的副矿，可是令他犹豫不决的是对手已在副矿周围摆放了2个幽灵之塔，如果此刻贸然强攻，自己势必会有较大的损失，在目前人口上限不足的情况下，这无疑是雪上加霜，所以暗夜试探了几次后终究没能鼓起勇气一搏（图7）。倒是在外MF的Star有点心虚地连忙回城，毕竟自己的经济状况也不是很好，如果一旦被对手拆掉副矿，对于自己即将展开的战略部署简直就是致命打击。看到NaTa选择了放弃，Star洞察出对手的心理，于是他决定再次杀向NaTa的分矿，让对手从经济和心理上双重崩溃！暗夜岂是等闲之辈，虽然他刚才对是否进攻亡灵这点有些犹豫，可是防守起来绝对会拼尽全力。通往暗夜分基地路口的哨岗守卫发现了对手的毒计并及时回城驰援，Star只好撤退，但他没有一味地狂奔，而是回头看一下对手的兵力（图8）——4只利爪德鲁依、2只奇美拉，还有一些树妖，偶尔咬一下暗夜的英雄，警告对手不要追得太急。人口上限恢复正常的NaTa此时兴奋异常，直接绕道打掉了Star的副矿。由于没有足够的兵力，Star忍气吞声地看着对手发飙。嚣张异常的暗夜居然誓不罢休地端掉亡灵的三级主基地后凯旋回城。NaTa本以为自己已完全掌握局势，连回城时卡在树丛里的猛禽德鲁依都不要了，直接擂鼓向对手的基地进军，但让暗夜心碎的事情终究没能避免。


图9


图10


图11

最后一个黑夜笼罩了大地，亡灵的兵力也全部部署完毕。双方不约而同地来到了神庙中央的生命之泉调整队形，空气中弥漫着即将来临的大决战气息让所有生物感到窒息。就在信心十足的NaTa见到Star立体部队时，他呆住了，双方的兵力数量都在同一个档次（图9），可是由于亡灵兵力组合的原因，暗夜完全没有还手的机会——首先是邪恶的女妖犹如神风敢死队般冲进了利爪德鲁依的体内，2只熊宝宝瞬间倒戈；灵巧的石像鬼刺穿了奇美拉的双翼；饥饿的食尸鬼扑向了树妖的脖颈；巫妖的霜之星和死亡骑士的死亡缠绕堪称黄金组合，几下就让暗夜英雄的心脏停止了跳动……局势一下变得明朗起来，NaTa仅剩4只树妖狼狈地返回基地（图10），Star瞬间掌握了场上节奏，径直对暗夜发动总攻。在清理对手副矿的同时意外获得NaTa的圣诞礼物——那只卡在树间的熊宝宝，女妖再次让其叛变加入了亡灵的部队（图11）。黎明即将来临，亡灵也在曙光照亮Lost Temple之前摧毁了暗夜最后的防线，取得了一场经典战斗的胜利！



通过赛后的分数比较，双方无论从兵力还是英雄等级方面来说都不相上下，可是为什么NaTa会一败涂地？相信大家现在都已明白，正如我们在文章开2始的战术中所述的：在一场比赛中，无论你面对何种对手，都应该在不断的侦察和遭遇中发现敌人的兵力部署，洞察他的意图，然后根据简单的兵种相克原理，建立属于自己的灵活之师。如果你盲目地生产某种单位，试图用“暴”兵策略占据优势，最后的场面很可能会惨不忍睹。当然这一切都是变通的，唯一的目标还是根据对手的策略灵活变换，古人说得好：变则通，希望对国内玩家能有所启示。P

编者按： 茶社……说书……哦！本期的茶社可说到正点子上了，这次的主题就是"武将单挑"！这种战争方式似乎是咱们中华特产，无论在评书演义等民间艺术还是玩家熟悉的三国游戏中都是男子汉们所喜闻乐见的，年龄稍微大一点的玩家小时候想必也经常玩一种单挑游戏吧——把小人书上的武将剪下来吹纸人厮杀！嘿嘿，不多说了，下面请听龙神将关于单挑的讲说……（已热血沸腾的某人跳到编辑部的中央大吼一声："8神经在此，谁敢来一决胜负？"）

棋逢对手 将遇良才

——天下英雄，谁来单挑？

■游侠创作室 龙神将

残阳如血，秋风似刀；旌旗猎猎，野火飘摇。江汉平原上正是厮杀的好战场！远方的硝烟弥漫，战鼓震天轰响。一支万人大军在一员老将的带领下摆出中央密集、两翼前突的鹤翼之阵，呐喊着逼近人数比自己少得多的对手。他们的对手只有3000余名骑兵，骑兵们摆出一字长蛇阵，一员豹头环眼的黑面大将横矛立马站在阵前。

黑面大将看着呐喊而来的敌军，轻蔑地说道："严颜老匹夫，仗着人多就想包你家三爷爷的饺子？"说完仰天哈哈大笑，士卒们也高举刀枪跟着狂喊："杀！杀！杀！"黑面大将冷眼看着敌军渐渐逼近，便把手中的丈八蛇矛枪举起道："今日就要取那老匹夫的项上人头！军士们，随我来！"黑面大将一马当先挺矛冲出，3000铁骑呐喊着紧随其后。就在电光火石之间两军交接，黑面大将直奔敌军中军大旗而去，眼看到了敌将马前，他猛地收缰勒马，用蛇矛直指着老将霹雳般喝道："燕人张翼德在此，严颜老儿可敢来决一雌雄？"

看过《三国演义》或是玩过《三国志》的朋友应该对上述的描写不陌生吧？在中国古典文学中对于张飞、李元霸之类猛将的描写动辄便是"百万军中取上将人头犹如探囊取物一般"，这种战果的取得有两种途径：一种是犹如关公斩颜良诛文丑一般是凭借马快刀利的突袭战；另一种就是像刚才描写的张飞一样向对方武将发出决一生死的挑战。虽然上述两种战法都需要高超的武艺与过人的胆识，但毕竟还是后一种给人以更"光明正大"的感觉。说句题外话，关二哥尤其擅长第一种打法，从汜水关前温酒斩华雄到白马坡下杀颜良均是在对方不防备的情形下一击得手。只有文丑是在与张辽、徐晃混战一场后，气力不足时被及时赶到（拣便宜）的关羽宰掉。再看看人家老张鼓葫关前夜战马超、瓦口隘下大战张郃打得都是惊天动地，一看就是靠卖傻力气吃饭的……



演义文学中的好汉男儿们

浩若烟海的中国古典文学中描述战争的篇幅多得数不胜数，其中最令读者热血沸腾的便是两员虎将生死相搏的单挑决斗。从《三国演义》中的许褚裸衣斗马超到《隋唐演义》里的尉迟敬德单骑（战单雄信）救主，勇敢的武将们或大战三百回合，或三五招就决出胜负，那种热血男儿以身报国血洒疆场的情景，正是写书和读书的手无缚鸡之力的旧知识分子所欣赏和仰慕的。究竟谁是古典小说中第一对单挑的武将？现在已不可考。因为目前流传下来的《三国演义》、《水浒传》乃至于充满神话色彩的《封神演义》等均是元末明初时代创作的。如果按文章中出现年代来决定的话，姜子牙和哪吒这一老一少算是单挑的先行者了，并且他们还辅以"打神鞭"和"风火轮"等高科技武器来作战，一旦开打天上地下、水里火里来去自由，

不能不令关二哥和老张他们甘拜下风。

由于历史文化的原因，旧中国有大量劳动人民是不读书的。他们的新闻集散地是街头巷尾、村边塘畔的茶楼、酒馆，如果凑巧碰上赶集庙会的好日子，那更是热闹了：四处流浪的说唱艺人们以大鼓、评书、快板、相声的形式把那些印在刻版图书中的形象单薄的黑白文字变成一位位简单易懂、活灵活现的英雄好汉。民俗文化推动了演义小说的发展，民间的要求自然不会与士大夫阶层相同。那些市民村夫要的是夸张与诙谐，黑就是黑，白就是白，曹操必定是白脸奸臣，关羽则一定是红脸的好汉，至于那黑脸的包公最好还是别去招惹的好。最好的演义小说传播工具是评书，旧中国官方文化中的那种稳重、保守的风格在评书中是看不到一丝痕迹的。评书艺人们以最大限度的夸张和诙谐来演义刘、关、张的忠义和罗成、秦琼的彪悍，其中的那些佼佼者们甚至能改编小说原著来满足观众的欣赏口味。单田芳播讲的《瓦岗英雄》、《说唐》等改编自演义小说评书中的隋唐十八好汉个个性格张扬、本领高强，在民间被民众所熟悉的程度不亚于《三国演义》。演义文学中隋唐英雄的排行榜是这样的：第一条好汉是李元霸，接下来有宇文成都、罗成、秦琼乃至于不算在十八好汉里面的程咬金等。评书中著名的一猛战一绝之说，即两个傻小子李元霸和罗世信之间的单挑较量，堪称是本书中最精彩、最激烈的一场打斗：两人大战了三天三夜，未能分出胜负，后来幸亏姜永年一杆大枪砸在李元霸和罗世信的兵刃之上，一下就把他们两人给分开了。

《说唐演义》和《三国演义》中的武功排名描写不同，三国中的那些英雄们的武艺都差不太多，而在《说唐演义》中则不同，排在前面的就肯定比后面的厉害，而且不是强一点。隋唐十八好汉时代的单挑作战之风气是最盛的，这些好汉们一旦动起手来绝大部分是不屑于杀戮那些没名气的小兵的，他们一般都是要找够档次的对手单挑，一旦动起手来动辄便是数十回合，要杀到大汗淋漓、人困马乏之际，待观众的情绪被撩拨到最高点之时，便让血花四溅——有道是又折了一条好汉！说实在的，这十八好汉几乎没有得到善终的，所以到最后连只会三板斧的程咬金都罕有人敌了。演义小说中曾有过单挑战绩的武将数不胜数，有人说最强的是李世民的四弟李元霸（小说家杜撰的），有人说最强的是"三姓家奴"吕布吕奉先。侯宝林大师的相声《关公战秦琼》大家可能都听过，现在戏说风盛极一时，有一天这样的闹剧真会在荧屏上上演倒也说不定。

我在网上作调查时，有人曾把单挑说成是"吹牛文学的产物"。不可否认那些在演义小说和快板评书中厮杀得难解难分的好汉的真实性是值得怀疑的，但别忘了这是小说并不是史书。千百年来的平民阶层喜欢的就是这些，读史书不是他们的业余爱好。金庸大侠的"飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳"里面又何尝不是武功盖世、飞檐走壁的江湖客的世界。曾有好事者专门问过金庸那些专门练武不事生产的江湖门派哪里来的银子花？金大侠笑而不答。对于"吹牛文学的产物"这样的评价，九泉下的古代作者们也会如此吧？

"光荣"的单挑作战

在日本人的历史小说中常常看到这样的情景：两军对垒，一方武将出马大喊："我是野野猴家的小犬纯八郎，哪位愿意来同我一战？"看起来似乎很勇敢，但奇怪的是日本制作的游戏中很少表现出武将单挑的环节。光荣公司的名作《信长之野望》系列中没有，《太阁立志传》系列中也没有（它只有私下里比武似的武将斗剑）。其实日本历史中人为修饰的比例很大，诸如"风林火山"和"第六天魔王"之类常常并不是文学影视作品中所表现的那样。举个例子，抗战时期我们所说的东洋大洋马其实是明治维新后日本引进的阿拉伯种马，而战国时期日本原产马的大小大致上相当于中国北方的驴子。想想看：1.55米高（日本历史记载）的战神上杉谦信骑着毛驴一样大的名马"放生毛月"，指挥着一帮临时武装起来的日本农民，嘴里高喊着"风林火山"……

不过说到光荣的《三国志》系列游戏，单挑就绝不仅仅是个单纯名词了。从《三国志Ⅳ》开始，单挑便成为这个系列的主要文化内涵之一。我记得《三国志Ⅳ》刚问世时，有评论描述"它的单挑作战画面漂亮得超过了绝大多数16位电视格斗游戏"，的确以当时的技术条件，光荣确实将游戏美工做到美轮美奂。不过单挑在这款游戏中并不仅仅作为画面美丽的格斗游戏存在，而是决定游戏进程的重大因素之一：武将单挑作战获胜的一方可俘获敌军武将和士兵。这就成了弱小势力打败强大对手的翻身法宝，将赵云级别的人物的体力值保持在60以下，就能吸





引大群的敌军低武力值武将来飞蛾扑火。我就曾用张飞单挑完夏侯惇后再去单挑刘璋，这个武力值不满40的家伙面对只有25体力但武力104的老张叫嚣："我不怕你这个卖猪肉的！"结果一瞬间两马相交，屏幕一闪，刘璋挂了……《三国志Ⅳ》的单挑设定配合高智力武将计谋完美地再现出了《三国演义》中诸葛亮火烧新野、孙刘联合赤壁大战以弱胜强的情节。资深的玩家们大多认为这一代的《三国志》游戏是最成功的，就是因为这款游戏的单挑等设定在创新的同时保持了平衡性。另外，在这款游戏中攻破城池之后还可选择用单挑和敌人进行轮番大战，简直让喜欢这个调调的玩家大过其瘾。自四代之后的《三国志》游戏中的单挑作用开始下降，直到最近的《三国志Ⅸ》中，单挑的作用仅限于略微降低敌军士气，因为士气很容易被支援计策提升，所以单挑近乎成为一个华丽而无用的噱头。

另一款不朽的三国题材作品是南梦宫出品的《三国志——霸王的大陆》。这款红白机时代的SLG游戏到目前为止在各任天堂模拟器网站上还是一片赞誉之声。这款游戏的单挑是条不归路，失败方会死亡，所率领的军队也消失。在武将单挑杀掉敌方君主的同时还能得到七星宝剑、龙牙刀等神兵利器。虽然游戏中有在单挑时投降的选项，可是电脑从来不会选择投降。它还有一个奇怪的设定就是武力值低的武将在攻击武力值高的武将时选择舍命一击常常成功，反之则常常失败。后来推出的PS复刻版游戏取消了这种不合理的现象，并且在单挑时增加了捕获选项。这下可让张飞拿下郭嘉之流了，当然前提是人家得愿意和张飞单挑才行。

光荣公司在《三国志Ⅳ》的同时还出品了另一款不同风格的优秀作品——《大航海时代Ⅱ》。在这款游戏中单挑也成为作战的重要一环，在海战中只要玩家的水手数量超过敌旗舰，敌旗舰船长就会同意单挑。单挑设定对于《大航海时代Ⅱ》的重要性并不亚于《三国志Ⅳ》，喜欢一艘船孤身闯天涯的玩家的最有效战斗方式就是单挑。当然，在游戏初期玩家扮演的角色是经不起单挑的，毕竟约翰·法雷尔不是子龙般的人物。可随着等级的提升和财富的积累，在购买了圣骑士剑和圣骑士甲之后就可同那些剑术高强的海盗们展开船舷决斗了！游戏中有许多星级武器和铠甲，如果航行到东亚，可在日本找到村正妖刀，在中国则可找到青龙偃月刀！也不知道1000多年前的武器到了这帮跑船人的手中时还颇锋利否？总之关二哥宝刀的攻击力还是比不上圣骑士剑。

总的来说，在SLG类游戏设计中单挑作为一种增加游戏趣味和游戏难度以及平衡性的手段是十分有效的，从《三国志》系列的兴衰中，我们也可看出单挑设定变迁的缩影。可以说单挑是一种SLG中的RPG因素，它的胜负取决于武将的武力值、装备情况和一定的运气。对于追求大战略模式的《三国志》系列而言，单挑的被削弱和舍弃也是必然的趋势。在日本人的眼中，战争毕竟是由军队进行的，而不是武将个人的表演赛吧？

犹忆白马啸西风

曾写过《银河英雄传说》等作品的日本作家田中芳树先生曾在他的小说《奔流》中描写了南北朝时期南朝梁的大将陈庆之的传奇事迹。陈庆之可以说是中国古代历史上指挥能力最杰出的军事家之一，他率领不擅长骑术的南方骑兵渡江北伐，面对着由北方游牧民族组成的北魏王朝完成了北伐大业。《梁史》的作者给于他的评价是"所向无前"4个字。而毛主席在批阅二十四史时，看到这一段便写下这么一行字"读来令人神往"。

陈庆之决不是勇冠三军的猛将，史书上说他是"射不穿札，马非所便"，也就是说他没有臂力，箭术糟糕，还几乎不会骑马。尽管史书上评价他是"战胜攻取，盖颇、牧、卫、霍之亚欤"，即是能和廉颇、李牧等相提并论的名将，但他



无疑是位文弱书生型的统帅。陈庆之的事迹说明即使是在冷兵器时代，将领的指挥统驭才能也绝对是作战胜利的前提条件。

既然如此，是否前面提到过的武将单挑都是小说家的幻想呢？其实不然，在冷兵器时代交战双方军队士气高低的重要性远远大于兵力与兵器的差异。所以在大规模交战前派出勇士进行单挑决斗也是一种兵法，如果获胜的话，己方士气大振，即使失败，也只不过损失一员下级将领而已。不过如《三国演义》里面西凉兵变时马超与许褚以及樊城之战时关羽和徐晃间的主帅对主帅的单挑是很难发生的，毕竟不能因为主帅一人的冒险而导致全军覆没的危险。

当然，这样的先例不能说没有。《史记》中记载在项羽和刘邦这对拜把子兄弟间就差点发生过一次。楚汉争霸时，项羽想和刘邦来个英雄式的决战。他向刘邦下战书说："天下喧嚷多年，只因为我们两人相持不下。我愿和你单挑来一决胜负，不要再让天下百姓忍受煎熬。"项羽的武艺高强，刘邦哪有能耐和他比武？幸而老流氓出身的刘邦脸皮足够厚，他坏笑着回答："我宁可斗智，不要斗力。"

在后来的《三国志》正史中，根本没有关二哥温酒斩华雄和三英战吕布的记录，因为当时刘备还不算诸侯，他投靠的是公孙瓒，而白马将军公孙瓒并没有会盟孟津去参加袁绍组织的讨董联合军。不过在后来董卓死后的长安混战中倒是发生了单挑，当时的主角吕布有勇无谋，李傕、郭汜也只是盗贼出身的老兵。于是千载难逢的主将级别单挑在他们这些大老粗身上发生了：吕布指名要和郭汜单挑，老郭脑袋一热忘了自己的武力值和小吕差了好几十便出战了。结果自不必多说，没几回合小吕用长矛刺中老郭，老郭的土匪手下们见势不妙一哄而上救下了主子，小吕只好恨恨而退。从三国时代开始，单挑的记录逐渐多起来。尤其以混战中的单挑居多，因为混战中的情况难以预料，若一方主帅率队偷袭另一方主帅，被偷袭的总不能不还手，这也勉强形成了单挑。不过作为主帅自然有亲兵誓死保护，否则以战事激烈，动不动就战死主帅谁也受不了。所以尽管吕布刺中了郭汜，最后也没能突破郭汜亲兵的阻拦结果他的性命。其实日本人一直吹捧的上杉谦信和武田信玄间的单挑也是如此：上杉骑着毛驴一样大的战马偷袭正在休息的武田，武田匆忙中用扇子去挡砍来的刀，手负了伤。最后武田亲兵赶来救驾，上杉撤退。日本战国时代留下单挑记录的还有前田庆次和直柄真隆，也都是在类似混战中发生的格斗。

前面提到过的隋唐十八好汉中，最后幸存的人物秦琼是真实的历史人物。当时秦琼已投唐，而尉迟敬德则投了叫刘武周的军阀。之后刘武周就与唐军交战，在两军队冲突之际，发生了秦琼和尉迟敬德之间的单挑。这是势均力敌的一战，他们两个忽而换马再战，忽而稍事休息之后再战，战斗持续了数日夜，胜负一直无法分出。最后两位好汉都幸存下来，而尉迟敬德也归唐。传统京剧有一出《秦尉大战》，就是描述这一青史留名的单挑战。

最可悲的单挑战发生在明末清初，在后金兴起的萨尔浒之战中，担任明军主攻任务的总兵杜松看多了《三国演义》，学习许褚裸衣斗马超的精神，脱了盔甲到前线找女真主将单挑。没想到努尔哈赤的手下们虽喜欢看《三国演义》却无心复古，于是乱箭之下总兵变成了刺猬，他手下的3万大军顿时溃散从而导致了整个战役的彻底失败。

其实在和宋朝同时代的欧洲，骑士间的单挑作战曾极为兴盛。这是由骑士精神的作用，以及欧洲贫瘠的土地不足以维持规模庞大的常备军的现实决定的。欧洲骑士把单挑发展到了接近愚昧的极致：圣女贞德就是因为在奥尔良之战中从马上掉下来，而遵守骑士精神把剑交给对手被俘的。不过随着人口的繁衍和火器的发展，在英法百年战争末期骑士单挑作战便退出了历史舞台。

单挑作为个人英雄主义的一种表现，在漫长的冷兵器时代一直作为战争的插曲而存在着。随着战争技术发展到大兵团作战和重视火器射击，那些刘、关、张和秦琼、罗成的传奇便一去不复返了。只有在演义小说乃至于文学影视和游戏作品中，我们才能见到他们那依然活跃的身影…… P

乾坤一技

《抗日——血战上海滩》战斗技巧

■广东 钟镜坤

1.战斗需要的各种补给（只有3样：武器、子弹和药包）要靠击中弹药箱、击毙敌人和击毁车辆方能得到。另外，打碎花盆和营救平民（推荐用狙击步枪）也会有意外收获，如1-3关“投鼠忌器”中，汇丰银行内的楼梯扶手栏杆上有几盆花，打掉后有枪支弹药；在4-4关“国士无双”中，游戏开始便一路火拼，到小巷尽头的右侧有一军曹和一盆花，打碎花盆后——火箭筒！这可是对付忍者的好宝贝啊。

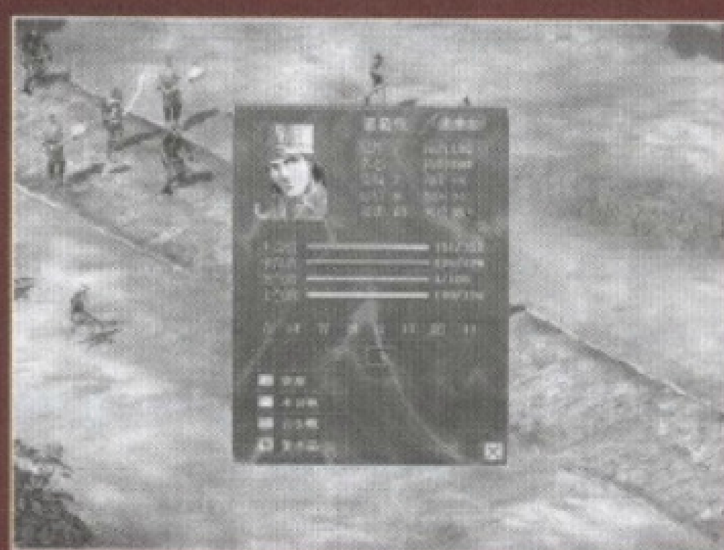
2.由于电脑自动控制游戏的进程，捡拾物品要快捷而准确，过了这村可就没有这店了。不过捡拾物品的时间和顺序也有讲究，小药包只能长一颗星，只要缺了星星就可以捡来使用；对于大药包则应视情况而定，如果在一个场景里需要战斗一段时间，或转入下一战役后仍有机会看见，可等生命只剩下两三颗星星时再取回来；对于枪支弹药，则应首先捡起武器（特别是身上未配的新武器），然后再拿弹药，这样枪械才会自动填满子弹。

3.想赢得战斗就需要掌握填弹技术，利用战斗间隙及时填充子弹，甚至打一两枪或几枪就点一下右键也不失是明智之举。倘若激战中耗尽了子弹，只有挨打的份自不必说，再装弹还会切换为手枪，这可太危险了。其次，对于会投掷手榴弹、炸药包和暗器的敌人，一定要尽快干掉，尤其在3-4关与生化兵的搏斗，一定要先放倒投弹的那几个，否则很容易死于敌人的毒气之下。射人先射马，擒贼先擒王，这一古老的军事思想仍适用于本游戏。用轻机枪连续扫射，着重解决小头目藤山三郎（只会舞动军刀的那个），其他喽罗就会一并归西，否则援兵会源源不断。最后，场景熟悉后要尽量往小日本的头上开火，除了爆头率高，奖励分数较多外，可以更快撂倒敌人。至于手榴弹，不用也罢，3～4秒的延时会要了自己的命。在打最后Boss时，要特别注意长谷川清惊恐中有掏枪的动作，尽管准星未出现，但玩家应该马上按下鼠标左健射击，否则动作一慢就功亏一篑了。



《三国孔明传》技能点数分配心得

■江苏 芮超



在《三国孔明传》中，玩家人物每升一级都会获得5点技能点数的奖励，可以用来提升人物的智力（影响法术攻击力和恢复性魔法的效果）、力量（影响攻击力）、敏捷（影响命中率、移动力、闪避率）、防御（影响防御力和最大体力）。根据人物本身职业的不同而合理分配技能点数将会达到事半功倍的效果。

对于像赵云这样的战士系角色来说，他在战斗中往往是冲锋陷阵和当肉盾的首选，所以我建议大家放弃智力而专注于提升其他3项。由于战士系角色出场时的力量和防御都较高，所以在初期大家可以放心将50%的点数分配到角色的敏捷上去，剩下的可以平均分配给力量和防御，这样战士前期的命中率和闪避率都会有较大提高，杀起敌人也会比较轻松。到中后期分配的策略就要稍微改变一下了，应将80%的点数分配到力量和防御上去，因为此时敌人很强大，没有超长的血和超强的防御，战斗将变得异常艰苦，况且战士系往往还担负着保护法师系角色的神圣职责。

对于法术型角色来说（像孔明、小乔等），因为他们的生命十分脆弱，所以千万不可和敌人接触（敌方大将对他们几乎是一击必杀），因此力量和防御可完全不管，70%的点数用来提升智力，毕竟他们在战场要靠法术来打击敌人和帮助队友。有的玩家可能心有不甘，总想提升法师的力量和防御，其实你完全是在做无用功，因为他们这两项属性的基础太差，怎么提升也是白搭。法师还有个致命的弱点，就是移动后不能施法，这点真是让人十分头痛。为了能让法师在战场上跑得快一些，剩下30%的技能点数理所当然要分配给敏捷了。

弓箭手完全是攻击型的战士（黄忠），并且都是远程攻击敌人，所以智力和防御都可以放弃（当然要避免敌人对你进行近身攻击，敌人一靠近就跑，反正在很远的地方依然能够打着）。攻击和敏捷的提升我建议大家四六开，这样你的弓箭手不仅攻击力高，移动范围也很广，对于打击敌人或去拣在地图边角的宝箱都会取得很好的效果。

《三国志IX》诱敌战

■江苏 芮超

游戏中大家常会遇到敌人重兵把守的城池（通常兵力5万，城防700以上），这样的城可谓兵多城坚，如果大家一味挥军猛攻，那就正中了敌人下怀。一来敌军固守城中，兵精粮足，而我军劳师远征，兵疲马乏，以疲惫之师攻敌安逸之师，犯了兵家大忌；二来此类城中定是猛将云集，强攻硬打势必造成我军的极大伤亡；三来久攻不下士气渐衰，倘若敌人援军开到，内外夹击，我军必受毁灭性打击。所以对付此类城池应采取围而不攻、诱敌出城的战略，具体做法是在敌城四周建立营寨、堡垒并派兵驻守，先围住敌城而不进攻（震慑行动？）。放心，过不了几天，电脑就会派出一支部队攻击你的营寨，你如果坚守不出，电脑也无奈你何，如此几个回合下来，城中敌军会越来越少，这时你的几个营寨再一同猛攻，相信不日定能攻克。这样还有个好处：如果敌军增援，你大可分一营士兵拒之，不至于腹背受敌。P



《印第安纳·琼斯与皇陵》Boss对战心得

■陕西 大漠奇侠

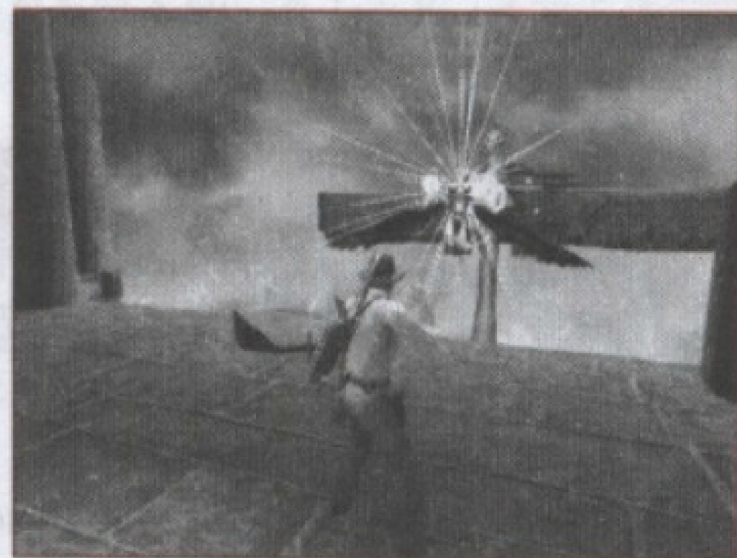
2-13.布拉格　实验室

这是一个纳粹研制的异形，普通攻击对它无效，只能用房间四周的绿色药水御敌。首先趁异形攻击的间隙取得药水并掷向它，击中几次后异形进入颠狂状态，这时拾起地上的金属管（Metal Pipe），先躲过异形开始的几次攻击，然后等它高举双手蓄力时冲上去用沾在管头的药水攻击它，击中四五次之后即可彻底制服它。

3-7.伊斯坦布尔　海妖巢穴

首先上岸装备超级鱼叉、炸弹和氧气瓶，这里要对付的是一个巨型八爪鱼。它会不时向水中放出大量水母，如果被水母沾到身上，它们就会将琼斯拉进八爪鱼嘴里吃掉。所以重新下水后要离海妖尽量远一点，切换到第一人称视角瞄准，先用鱼叉歼灭那些水母，然后射击海妖的眼睛。等它缩回巢穴里，立刻到前方的柱子上安放炸药。重复以上的过程，等4颗炸药都安放停当，即可炸毁柱子将八爪鱼砸死。

8-4.空天寺　空天的阴影



琼斯面对的是梅影变成的妖女，她护卫着附近的3颗龙珠。首先用你的飞轮（PaCheng）干掉不时飞来的黄色幽灵，再躲到柱子后面避开梅影放出的强光，然后赶快趁她虚弱之际用飞轮击中她，这样她就短暂脱离了对龙珠的保护，此时趁机击碎龙珠，打碎3个龙珠后梅影就脱离了魔法的控制（图1）。



10-3.地府　黑龙复活

琼斯面对的最终Boss是Marshall Kai而不是他身边的那条龙，因此只要利用跳跃避开黑龙不时吐出的火球即可。琼斯所处的中央平台有石桥通向外侧5座祭坛，一旦抵达其中一个祭坛，琼斯就被传送回中央，而他的飞轮上已经具有了那座祭坛上的特殊力量。用飞轮击中Kai，然后奔向下一祭坛，当5种力量都击中Kai后，他将失去龙的力量，死在魔鬼的包围中（图2）。P

《奇迹》战士霹雳回旋斩的三点使用心得

■北京 长歌

战士到80级并拥有1颗霹雳回旋石后，就可以学习霹雳回旋斩了。这是战士唯一一个能攻击多个敌人的技能。在使用这个技能时要注意3点：

1.霹雳回旋斩依靠右下方的能量槽来使用，有数字显示使用次数，这个数字的增长与智力有关，智力越高增长越快，一般来说智力达到80就可以不停地使用了。

2.使用霹雳回旋斩时选择的武器也有讲究，死神镰刀和帝王镰刀不建议使用，因为当使用这种武器来发霹雳回旋斩时，在你身边的一个圈子内会形成空当，能打到的范围只是更靠外的一个大圈子，如果敌人欺近后果将不堪设想。使用霹雳回旋斩最好的武器是玄冰，因为玄冰长，攻击速度高达40，攻击范围也足够大。

3.有时用霹雳回旋斩会出现打一只怪却让它掉两次血的情况，原因很简单，霹雳回旋斩的攻击范围达到390度左右，而不是360度，只要把出刀位置放在怪的逆时针方向多一点点的位置就可以打中它两次，熟练后就会发现这个技巧实用又简单。P

凡关于游侠补丁网补丁的讨论以及下载补丁的错误报告都可去补丁网论坛发表，论坛地址为http://www.netshowbbs.com/，你可以在那里点播需要的补丁，同时对补丁的使用方法若有不明白也可以提出，我们会在第一时间给予解答，对于点播的补丁也会在第一时间发布在补丁网上，同时欢迎大家提出建议和要求，只有大家的共同参与才会让补丁网继续壮大。本期开始收录一些玩家点播的补丁，配合其他一些最新大作的补丁，相信都是玩家需要的。

游侠补丁网：三枫

《天下霸图》存档编辑器最新v1.0.1版（游侠网鬼龙之舞制作）

《天下霸图》存档编辑器最新v1.0.1版（游侠网鬼龙之舞制作）

在“找谁？”里输入要查找的人的全名，按回车开始查找，但因为内码的关系，只有使用英文名字才能查找正确，所以请在游戏中将人名改为英文名（名称尽量用足6个字符），保存后再用本修改器读档开始修改，若需要改完后再到游戏中改回中文名即可。要修改物品时，只需在“全部物品栏”中将物品拖到相应的物品位置即可。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/tubatingxia.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：改进了原1.0版本健康值不能显示四位数的问题。



《天下霸图》v1.02升级档及光盘补丁（游侠网小旅鼠制作）

从游戏的表现来说，武侠系列始终是国内玩家的最爱，无论什么类型或形式的游戏，只要和武侠有关，受关注程度比其他类型的游戏要高许多，当然游戏本身的质量也很重要。《天下霸图》的确有不少吸引人的地方，所以才会有玩家如此关注。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/mk102.zip

使用方法：先使用官方升级档Mkupdate2.exe升级到v1.02版，然后复制Mkingdoms.exe执行文件到游戏目录。

补丁效果：调整游戏平衡度和电脑的AI设定，增加新手模式，解决游戏时会跳出的问题。



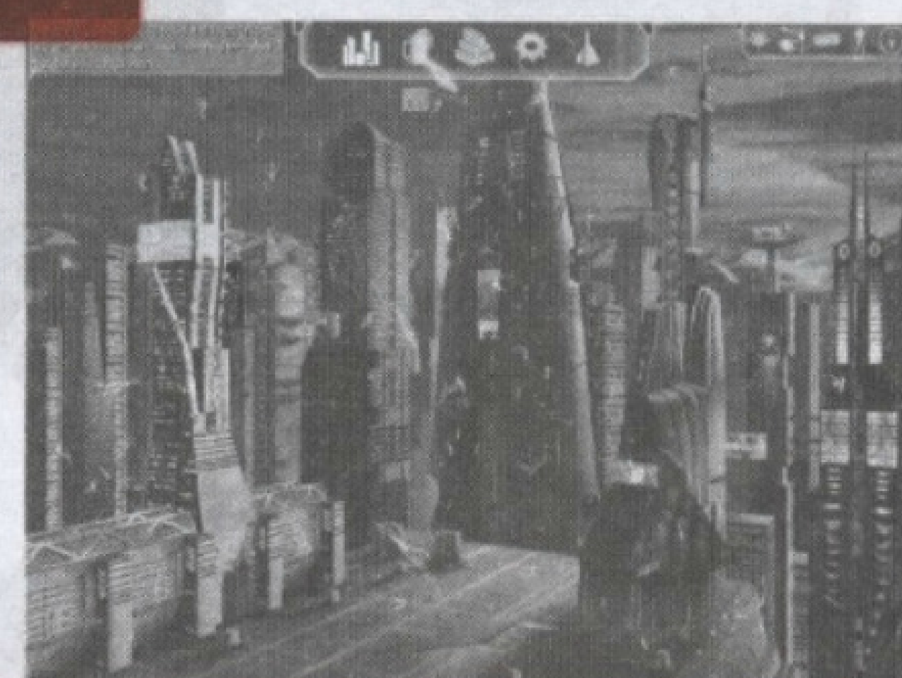
《自由枪骑兵》目前最完美中文汉化包v1.0 游侠网Jeff Chen制作并提供）（Freelancer）

悠长久远的历史、扑朔迷离的故事、精彩刺激的战斗、考验智慧的经商，游戏除了以上特色外还有很多精彩之处，但战斗和经商这两个特点最值得推荐。在汉化包的帮助下，你可以更深地了解故事背景，同时也能更充分体会这款游戏的精髓所在，可以说在《银河飞将》系列的基础上加强了不少内容。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/cnfreelancer.zip

使用方法：将其中的文件解压到游戏安装目录覆盖已有的文件即可（做好原始文件的备份工作）。

补丁效果：完美汉化《自由枪骑兵》，包括所有剧情和游戏内容。



《红色派系Ⅱ》属性修改器两款（Red Faction Ⅱ）

两款修改器功能相差不多，分别都是修改弹药和生命，作为二代作品，游戏的难度不同级别表现不同。游戏难度主要集中在任务和机关的设计上，不少机关的设计都要仔细想过后才能解开，即使有修改器，这种地方也只能靠自己的实力通过。



下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/devrefl t.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：两款游戏修改器都包括了无限弹药和无限生命修改功能。

《红色派系Ⅱ》目前所有版本光盘补丁（包括最新的v1.01升级档）（Red Faction Ⅱ）

二代除了使用强化版本的Geo-Mod技术，可更真实表现环境破坏的效果外，还加强了AI设计，无论是故事情节还是画面表现都更加完美。流畅的操控、出色的多人模式以及一代游戏聚集起来的人气都是二代的特点写照。

官方升级档下载地址：http://www.redfaction2.com/patches/rf2patch_101.exe

光盘补丁下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/redfaction2_1xx_nocd.zip

使用方法：先使用官方升级档升级到v1.01版，复制光盘补丁到游戏目录执行，选择游戏运行文件后点击“Start”按钮。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《模拟城市新世界》v1.0.272.0升级档及两项属性修改器（Sim City 4）

对应升级档的修改器，主要还是针对资金的修改，当然有资金就够了，至于城市建设还是要靠自己有规划有次序地进行。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/sc4v272.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：按Insert键增加10亿资金、按Delete键增加获得报酬的速度。



《冠军足球经理4》v4.04版升级档（Championship Manager 4）

CM4想以“革命”来赋予游戏新的生命，画面质量提高了，比赛方式并没有带来更多的激动，2D模式做得好的游戏在CM4之前就有很多，文字直播是CM系列的特色，不能为了“革命”而把好的东西也要革掉，那就得不偿失了。规则的改变和增加也是大势所趋，所以真正的改变还是太少。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/idx-cm404.zip

使用方法：复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：升级到4.04版升级档。

《冠军足球经理4》v4.04版升级档无限金钱修改器（Championship Manager 4）

对应4.04版的金钱修改器，功能上不用多说了，4.04版主要调整了球员资料和部分事件的发生概率，其中球员的私人事件作为新元素注入到CM4中，另外还有许多新特色都是四代中出现的，可以说游戏性依然非常高。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/devcmr3t.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：游戏时按1键获得获得无限金钱。



解决《心跳回忆》不能约会的补丁（补丁网论坛jessie6691点播）

《心跳回忆》是很老的游戏了，但至今还有玩家珍藏着，可见游戏的吸引力实在非同小可。也正因为如此，玩家点播的这个补丁我们也很不容易地找到了，希望能满足每一个热心玩家的要求。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/g8.zip

使用方法：复制所有文件到安装目录，执行Install.com文件即可。

补丁效果：修正《心跳回忆》不能约会的补丁。

《抗日——血战上海滩》光盘补丁（游侠网小旅鼠制作）

虽然从画面和动作上来看，游戏的表现并非让人满意，但剧情和部分游戏功能的设计上还是有其吸引人的地方。拿剧情来说，很多爱国的玩家都会有去尝试一下的想法。虽然属于射击游戏，但结合了更多的武器和更多的辅助性道具，增加了一定的游戏性。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/shanghai.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《模拟城市新世界》v1.0.272.0升级档（Sim City 4）

在《模拟城市》中可以看到电力是城市的命脉，各个区域靠道路相连接，特有的产业系统环境影响着一切，各种生态环境互动联系。游戏的名称带着“模拟”两个字，其实游戏场景和内容有很多非现实的设定，但它依然带给玩家极强的真实感和巨大的吸引力。

官方升级档

下载地址：http://simcity.ea.com/patch/patches/patch-sku1-to-p2.exe

升级档

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/fdx-sc42.zip

使用方法：先使用官方升级档升级，然后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：最新的1.02版升级档，修正1.0版出现的Bug并新增加了一些设定。

《罗马执政官》5项属性修改器（补丁网论坛liqing21238点播）（Praetorians）

这款游戏以神圣罗马帝国为背景，讲述当时罗马帝国征战北非及欧洲国家的故事。游戏重战争不重内政，在兵种上有一定的相克表现，战术上的运用比较多元化，同时很多特色都是在设计时特别注入的。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/ims-praetrn5.zip

使用方法：先运行修改器，再运行游戏。

补丁效果：可以修改所有资源，Insert、Delete、Home、End、F11键对应5个功能。

《雷曼3》光盘补丁（NETSHOW补丁网论坛owman点播）（Rayman 3）

作为《雷曼》系列的第三部作品，3CD的容量吓退了不少玩家。游戏表现可圈可点，无论是全3D的场景还是在冒险中获得的特异功能，庞大的故事在第三部游戏中依然保留，对于喜欢这种类型游戏的玩家来说非常值得一试，所以才会有玩家在论坛提出要求提供免光盘补丁。

下载地址：http://patch2.ali213.net/newpatch14/Rayman3cd.zip

使用方法：最大安装游戏后复制执行文件到游戏目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。



本期秘技由新浪网游戏世界提供 Http://games.sina.com.cn

《模拟人生——人生无限》秘技

同时按住Shift+Ctrl+C三个键，然后在左上角出现的一个灰色对话框中输入以下密码：

rosebud：金钱加1000

move_objects on：删除任何东西（包括正在使用的东西）

《毁灭者》秘技（Devastation）

在游戏中按~键开启控制台，然后输入以下密码即可：

ghost	穿墙模式
god	无敌模式
allammo	获得999发弹药
walk	恢复正常游戏模式

《越战瞄准线》秘技（Line of Sight：Vietnam）

在游戏中按下L键开启控制台，先删除/tell命令（每次输入密码时都要这么做），接着输入/cheatcheat再回车即可开启作弊模式，然后就可以输入以下密码了：

/ac	无敌模式、无限弹药、飞行模式
/godmode	无敌模式开关
/invis	隐形模式开关
/fly	飞行模式开关
/ammo	弹药无限模式开关
/fovs	敌人视野开关
/winmission	赢得任务
/losemission	任务失败
/hitlermode	希特勒模式开关
/stats	显示游戏状态信息
/astar	显示路径渲染开关
/arrival	切换渲染抵达点
/ec	显示敌人视角

《红色派系2》秘技（Red Faction 2）

在游戏中首先进入Extras中的Cheats选项，然后输入以下密码，再点击星星标志以确认在游戏中使用它们：

xxywywz	超级生命
ywxzyzxw	弹药无限
zxzxzxzx	手雷无限
wwwwwwww	古怪的死亡
yxzwzxyw	导演剪切
zzzzzzzz	弹跳榴弹
xxxxxxxx	超自然行走
yyyyyyyy	获得弹药
zyzyxxww	获得Rail弹药
xxxxyzxx	获得Instagib弹药
wzxywzxy	获得Instagib弹药
zzzzwxzz	获得Gibs弹药
wwxxyzyz	完全解锁
yzwzyxwx	开启所有秘技
zyxwyzxx	开启所有关卡

《CSI犯罪现场调查》秘技

当完成所有的5个现场之后，你可以用记事本将存档文件打开，在最后面就是相关现场的成绩，完美成绩应该是这样的：

evd=100

hint=0

ranking=3

bonus=10

score=100

最后的奖励分值应该是25，这样再进入游戏后就可以开启隐藏的画面和动画了。

《丛林之狐》秘技

在游戏中按下L键开启控制台，输入"GIFTFROMPTERODON"进入作弊模式，然后再输入以下密码即可：

CHTHEAL	恢复生命值
CHTHEALTEAM	小队恢复生命值
CHTWEAP <X>	获得指定武器（X代表0~30的数值）
CHTAMMO	补充弹药
CHTGRENADES	获得手雷
CHTALLQF	快速进入战斗
CHT3PV <0/1>	第三人称视角开关
SHOWFPS <0/1>	显示刷新率开关
SHOWPROF <0/1>	显示其他信息开关

《圣骑士之战X》隐藏角色及隐藏模式秘技

隐藏角色出现法：

塔斯曼特（TESTAMENT）

1.不改变使用角色而将"街机模式（Arcade）"破关（难易度、回合数、接关数不限）。

2.打倒"求生模式（Survival）"下在Lv20时乱入的金色塔斯曼特。

简易指令：在标题画面（Press Start Button）输入"↑、↑、↓、←、Start"。

黛姬（DIZZY）

1.无接关将"街机模式"破关（难易度Normal以上、回合数3以上）。

2.打倒"求生模式"下在Lv30时乱入的金色黛姬。

简易指令：在标题画面输入"↓、→、→、↑、Start"。

隐藏模式"GG Mode"出现条件：

1.在可以使用塔斯曼特或黛姬的状态下（不可以使用简易指令选出他们）将"街机模式"以完胜成绩破关（回合时间60秒、其他设定不限）。

2.将"求生模式"破关（达到Lv100）。

留言板

天可塌，地可裂，TOPTEN，不能少！（佘聪）

偷梁换柱

陶跃海 taoyuehai@sina.com

我最近发现一件有趣的事情——《阿玛迪斯战记》游戏文件夹里有个Music的文件夹。大家都知道这是游戏音乐存放的位置，而且是MP3格式，也可以放在播放器里听，这不算什么。你也可以把自己爱听的音乐放在这个名叫Music的文件夹内，把你原来MP3的名字改成原Music文件夹内MP3的名字（两首音乐的格式得相同），这样玩游戏的时候原先游戏的音乐就变成你爱听的音乐了（我不是说《阿玛迪斯战记》的音乐不好听啊）。我还把《装甲元帅Ⅲ》和《天使帝国Ⅲ》的音乐做了互换，玩游戏的时候听起来有点怪异。



插图 宋洋

我的CS瞬间感触

MOMENT lx-sd@163.net

当屏幕上的准星不再受我控制的时候，我摘掉了那充满枪声的耳麦，点燃了一根烟就懒懒地靠在了坐椅上，等待着下一局的开始。一年了，这些动作我重复了无数次，可我并没有厌烦，并没有放弃，虽然到现在我只配在野服上疯。

深深地吸了一口烟，我闭上了有点干涩的眼睛，突然觉得好郁闷。CS真的能继续让我再这样执着下去吗？作弊、谩骂、无能OP的KICK等等，让我有时觉得也许明天就会放弃CS，就会去下载一个OGC来用。一个高手曾经对我说过，能让别人看出是作弊的那些CSer们，就根本不配用作弊器。

我睁开了眼，看到新的一局已经开始。我熄了烟头，看着2000多块的存款时，一把M4丢到了我的面前，“兄弟，没钱了吧，我给你枪”。听到这熟悉的声音时，我笑了。当一样东西中融入友谊时，我们就会对这个东西倍感珍惜，当然CS也不例外。也许这正是我想要的答案吧。

CS已经融入了我的生活！真的希望，友谊真的能万岁！

致大软

山东 张政

通关日当午，汗滴罗技鼠，只需六块五，烦恼就消除。

注：我们这儿《大软》卖得特别好，老板优惠，只卖六块五。

北京 冬冬

我也玩RO。我在北京chaos服务器，是54级的骑士，希望能够碰到小编们，那我一定会高兴得睡不着觉的。

Jin：林晓，都怪你公开了我的名字。现在我一进RO，就有人给我加血；我说不要了啊，可大家那个热情555……我郁闷呀！对了，我们可不在chaos里。

河北 何瑛琦

林晓姐姐，如果可以的话，能帮我把这句话登在留言板上吗？我有一个很好很好的朋友，他也喜欢《大软》，可是我把他给“丢”了。如果有机会重来一次的话，我一定不会再犯错了。我想对他说：环影，我真的真的很想念你！

林晓：都被你叫做姐姐了，有什么我能帮的还能不帮吗？何况你还给我的TOPTEN提了很多意见呢。唉呀，环影啊，就给好朋友一个机会，好吗？

魔力中邪记

陕西 刘彬

TOPTEN的愚人节笑话害得我整夜没有睡好，以为“TOPTEN”真的要消失了呢！我最近在玩魔力，中“邪”，闹出若干笑话——

A 几何课刚下，看到值日生正在擦黑板上老师画的红色四棱锥。我大吼一声：“停！”众人皆望向我。我补充道：“你想让传送石将你传到BOSS那儿去吗？”众人一愣，半分钟吼得我被众人力斩于桌下。

B 体育课，老师测长跑。吾则找鞋。同学疑而问之：“跑鞋在汝脚上，何寻之？”吾答曰：“欲寻一防+72，敏+18的鞋。”闻者吐血。

C 化学课上，因血瓶与石蕊试纸相似，吾遂举手问师：“几级血瓶？一组多少魔币？”被吾师责而罚站矣！

D 生物课上，师大谈老鼠之危害性。吾对之：“属为地、火、水、风，四‘鼠’魔法皆勇，需以圣盾对付之！”师顿时语塞。

林晓：这个，玩归玩，学习可还是要认真的唷！还有，能不把信封和信纸粘在一起吗？我做了很长时间的拼贴工作……

湖北 孟令帅

偶买《大软》是有“商业”用途的。偶是校广播台的一名小播音员，主持周二中午的“IT时空”与其下的“游缘戏语”（这两个名字都是我启用的，不错吧）。一年以来，每期节目都是用《大软》的内容来做的。呵呵，所以一直都想找机会谢谢众GG们（那边美丽人生问：那姐姐们就不谢了？）。以后偶会在节目最后给《大软》做广告的，xixi～～

大众软件 POPsoft

大众软件社区——晶合后院（CLUB.POPSOFT.COM.CN）欢迎你！在后院，你会遇到志趣相投的朋友，与大软编辑零距离接触！

编辑部进行时

口罩你还戴着吗？

■立谣社记者飞猪过期报道

诸位，诸位，北京非典流行。灾情严重的情况下，我们最最敬爱的大软编辑们是怎样坚持工作，与流行病进行抗争的呢？就请大家跟着我的脚步，到编辑部里去看看吧。首先是这个魔鬼电梯，因为要增强大众的免疫力，电梯已经停运，请大家爬楼梯。好了，到大软门口了，大家先喘口气。啊，走那个红色通道，这是大软最新安装的健康速查仪。没办法，为了安全起见，我们必须证明身上不携带任何甚至包括大肠杆菌在内的病菌，尽管某些病菌完全有益无害。那个谁，你肺部有阴影呀，必须留下来隔离观察。什么？你那是抽烟所致？没事抽什么烟啊，想得肺癌吗？来，纸笔伺候，写上200遍“从今以后再不吸烟”。现在大家可以进入编辑部了。当然，不能忘记这个口罩。都戴上，18层隔离防护，XX贴心的关怀——这不是广告词。那边正在打消毒药水，大家小心不要沾上，药水很刺鼻的。怎么回事？那位小朋友你不舒服吗？不舒服也不用眼睛鼻子都掉下来呀。你到底是不是地球人——什么？你真的是从β星系λ行星到地球上来考察非典的？我昏！你考察什么不好，要考察非典，那病毒一定是你们释放的，给我扁……没事了，没事了，大家继续参观。那边墙上贴了一张全市高发病区地图，可疑地带已经用红色重点标出，旁边蓝色箭头表示安全的乘车路线，这条路线随时都在变动中。据说这张地图快要被摘掉，非典肆虐的日子很快就要结束了。

附：非典的自我鉴定

最近大家都在讨论非典肺炎的问题，搞得人心惶惶。通常有非典型性肺炎病症的患者都会产生视力辨色障碍。这里介绍被广泛使用的一个简单测试方法，如果你看到左图中有两只海豚的话，那么你是正常的；否则的话，赶快去附近医院检查吧！

（本鉴定纯属笑话。面对流行疾病，请大家切莫惊慌！热爱生命，鄙视非典！）

为《大众软件》征集广告词！

为人民服务

爱大软就是爱生活！

忍杰

曾经有一本大软摆在我面前，我没有去珍惜（钱不够）。当失去时，我才追悔莫及（好不容易搞到钱，最后一本没了）。如果上天再给我一次重新来过的机会（让我找到还有大软的报摊），我会对卖书的人说：“快给我！不然……不给你钱！”

冷血獠牙

看了大软，腰不酸了，背不疼了，腿也不抽筋了！您瞅准了——《大众软件》！

卧龙才子

我们有权利要求更高的品质，我们有权利要求更好的服务；我们有理由相信它能做到，买杂志就买《大众软件》！

BT行为录

镰铲： 虽然生活是枯燥的，赚钱是辛苦的，但理想却是远大的！等咱有了钱，买杂志买报纸，想买大软买大软，想买大硬买大硬。大软我要买两本，看一本，撕一本！

林晓： BT呀……

水皮
★临时工★

[4] 回复：一齐进来BT吧！!!!!!!!!!

警告：禁止连续BT！！ 版本：Windows bt

您距离上次BT的时间间隔没有超过一分钟，为了减轻服务器的负担以及限制BT，社区规定每隔一分钟才能BT。同时为了防止机器人的自动BT，如果您看到这段话，则需要再等待一分钟才允许BT

回去看别人BT

BT 晶合后院

插播广告：当您BT的时候，请不要忘了——晶合后院

人以群聚

江苏 Ken0090

我是《传奇》的忠实玩家，希望通过这个小栏目找到“志同道合”的朋友，继续谈论《传奇》。我的E-mail是Ken002656@sina.com，我能上网的机会很少，希望大家写信给我。我的通信地址是：江苏省镇江市船艇学院水兵三队七班Ken0090收，邮编：212003。

河南 吕晓明

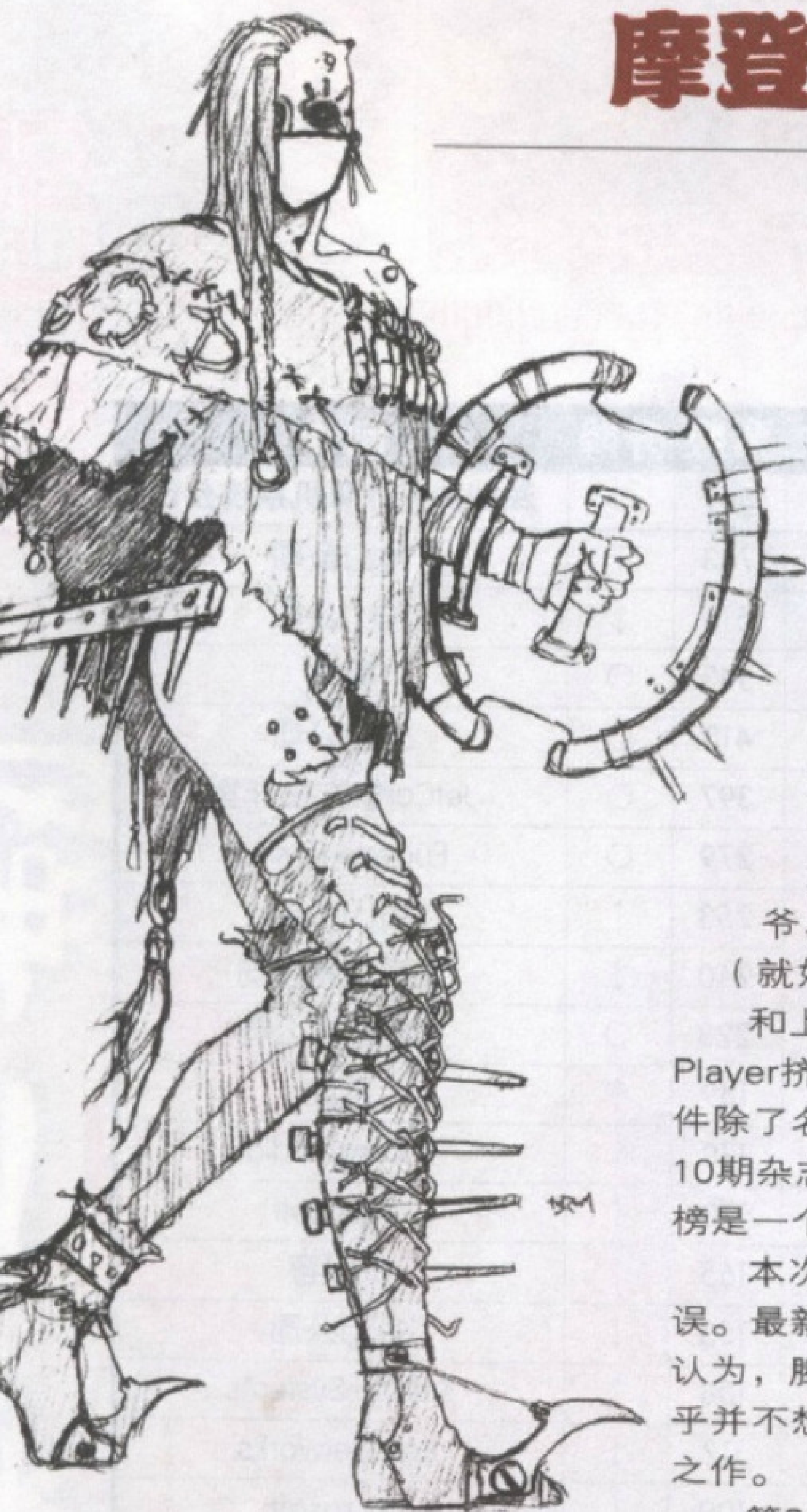
非常想结交精通《暗黑》的朋友。我的QQ是115505115，来信请寄：河南省平顶山市一中高一（8）班吕晓明或李霄翔收，邮编：467000。

晶合后院的群众生活



摩登生活（MODERN LIFE）

■晶合实验室 生铁



“热门软件排行榜”总不如游戏软件排行榜那么好看，很长一段时间，我都把这归罪于软件厂商想象力的匮乏。比如IE 5可起名字叫《星际争霸——网际探险》，IE 6.0完全可以换个名字叫《魔兽争霸——英特纳之谜》。实际上应用软件能用就好，更何况还不断有新版本的出现来强大、完善其功能。完善的意思也就是更稳定、更方便和更高效率。你不会希望在老板要你半小时内尽快处理完一些文件时对他说：别急，我昨天又换了一套新软件，我要先练习一下。

而游戏是为了满足人的感官需要的，再优秀的大牌游戏，也不能替代新游戏给你的诱惑。从这里也可大约看出，游戏软件和应用软件之间的本质区别。

根据前面所说的来看，写软件榜评的人很容易背负乏善可陈的罪名，可要怪也得怪那些投选票来的朋友们缺乏想象力。不过另一方面，通过排行榜来体现大众口味的做法本身也有问题。我们好像又回到了幼年时代，总有一些白痴大人不厌其烦地反复问你：你最喜欢的人是谁？我当然要先说爸爸、妈妈、爷爷、奶奶、姥爷、姥姥……见鬼！难道让我说最喜欢幼儿园里的那个女老师么（就好像排行榜里没有WINDOWS一样）？

和上期榜单相比较，颇为戏剧性的是，被MSN Messenger和Windows Media Player挤下榜的KV3000和东方快车又杀了回来。难道排行榜也通人性？其他的18款软件除了名次上有小幅度的升降外，基本没什么变化。何止是与上期相比，和去年的第10期杂志排行榜也没什么大区别。如果一定要说和去年的区别的话，WPS Office的下榜是一个显著的变化。但是，来自金山公司的产品还是那么多，TOP20里多达5款。

本次得选票第1的还是腾讯QQ，可见聊天对人们是重要的，工作、交友两不耽误。最新的消息是，腾讯公司也要代理一款韩国的网络游戏了。盛大的副总裁瞿海滨认为，腾讯公司对网络理解很深，对他们进军网络游戏表示敬畏。另一方面，腾讯似乎并不想在网络游戏上迈出的第1步过大，这款今年推出的网络游戏将是款“试水”之作。

第2位的是金山游侠。可见游戏对人们是重要的，满足了方便的交流外，创造性的娱乐总是很有趣，如果你认为修改也是一种创造的话。

第3位的是金山毒霸……可见安全对人们也是重要的。金山的软件作品，操作界面简单易用（但不失专业），并且符合中国人的口味，这是它强过诺顿的地方。甜药丸总比苦药汤容易下咽。同样好吃的“药丸”，还有瑞星杀毒软件和KV3000。

之后是什么呢？Windows优化大师么，这是款好作品。它是用来帮助你清除体内垃圾的（太太口服液？），目前发布到5.36版（Build 417）。金山快译、金山词霸和东方快车，可以让你轻松阅读英文网站；看到有好的电影，FlashGet网际快车和NetAnts网络蚂蚁可以帮你下载；下载之后需要用RAR解压缩。这之后，金山影霸、Realplayer和Flash或许就能派上用场……

在我眼里，排名第18的Office和排名第16的Photoshop在榜单里显得比较另类，它们居然可以用来工作。当然了，它们也可以用来写点网络文学和制作网络搞笑图片。至于虚拟光驱，每次提到它，总免不了有点其他的嫌疑在里面。

我早就说过，“热门软件排行榜”可作为硬件栏目“本月装机指南”的姊妹篇。除了必备盖茨先生的“窗口”操作系统外，把排行榜中出现的软件都安装上，就足够你玩转PC了。

能玩转PC的人，在很多人眼中都是过着摩登生活的人。



林晓：我收到这个榜评的时候，办公室里正在喷洒消毒液。消毒液甚至连我这个鼻炎患者也不放过，我居然闻到了它那几乎要让我窒息的刺烈气味。因此，我不得不为生铁的榜评加上注释。2003年北京春季的摩登生活，就是坐在消毒过的办公室里戴着口罩、敲击键盘——网络大大减少了人与人接触的机会。除非，非典型肺炎是可以通过各种数据线传播的。向所有与生物及非生物形态病毒做斗争的人们致敬！

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





名称	版本号	名次	票数	升降	制作
腾讯QQ	2000CBuild1230	1	867	○	深圳腾讯计算机系统公司
金山游侠	2002	2	743	↑	金山公司
金山毒霸	2003	3	615	↓	金山公司
Windows优化大师	5.36Build417	4	543	○	鲁锦
金山快译	2003	5	413	○	金山公司
网际快车FlashGet	1.40	6	397	○	JetCar软件工作室
WinRAR	3.11	7	279	○	Eugene Roshal
金山影霸	2003	8	253	↑	金山公司
瑞星杀毒软件	2003	9	240	↓	北京瑞星公司
虚拟光驱	7.11	10	223	○	东石软件公司
超级兔子魔法设置	5.0	11	189	↑	蔡旋
Flash	MX	12	179	↑	Macromedia
IE	6.0	13	170	↑	Microsoft
NetAnts	1.25	14	165	↑	洪以容
金山词霸	2003	15	153	↓	金山公司
Photoshop	7.1	16	138	↑	Adobe Systems
RealPlayer	9.0	17	112	↓	RealNetworks
Office XP	2002	18	109	↓	Microsoft
KV3000	6.06.131	19	107	↑	北京江民公司
东方快车	2003	20	99	↑	北京交大铭泰软件公司

本榜所列软件版本号截止于2003年4月25日。本期网选选票截止时间为2003年4月25日（网选地址为http://topten.popsoft.com.cn/topsoft/default.htm）。

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	8.1
ACDSee	5.0
Winamp	3.0
豪杰超级解霸	3000

2003年4月获奖读者名单

特等奖：价值400元的联志音箱1套。

山西省太原市　朱黎光

幸运奖：《金山毒霸》2003年金版1套。

吉林蛟河市　赵常亮
北京东城区　任子潇
山东济南市　宁　辉
湖北武汉市　郗　杨
上海南汇区　施　成
海南海口市　陈　熙
广西柳州市　李丽莎
四川峨眉山　陈文军
天津南开区　梁　峰

热门软件下载排行榜

名次	软件名称	下载次数
1	QQ2000C（OICQ 2000C）简体标准版Build 1230b	75 345
2	SocksCap-32 V2.32	69 124
3	FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.40	50 743
4	RealPlayer 8.0 Basic中文版6.0.9.584	45 032
5	RealONE Player Golden2.0 Build 6.0.11.853	40 425
6	Net Transport网络传输带多语言版1.15.152	32 769
7	NetAnts（网络蚂蚁）1.25	26 875
8	WinRAR官方中文版3.0	25 635
9	Windows优化大师5.36 Build 417	19 759
10	按键精灵2.10	17 278

该榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。


百万玩家同庆
破天一剑
隆重上市
组帮派号令江湖
攻城战浴血厮杀
新功能 新乐趣
独门绝技 各显威力
惩恶扬善 正气浩然
月老牵线 喜结良缘
置地买房 育子成材
www.pcik.com.cn
中广网 WWW.CATV.NET
MAGICS
运营商：中广亚广播信息网络有限公司 客服电话：010-63574196 63574197 传 真：010-63574031 邮 箱：games@cibn.com
总经销：北京晶合时代软件技术有限公司 销售电话：010-82634096 82634097 地 址：北京市海淀区小南庄怡秀园1号3层 （100089）

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN